Ett äventyr för Drakar & Demoner

HAVETS VARGAR





DRAKAR & DEMONER

Havets Vargar

Nyscan och PDF: JONAS
Äventyrskonstruktör: ANDERS SIMONSSON
Redigering och bearbetning: FREDRIK MALMBERG, KLAS BERNDAL
Datoransvarig: MICHAEL HENDE
Textbehandling: MONIKA THOR
Tips & råd: MATS GEORGSSON, LUKAS EISENHAUER
Produktion: KLAS BERNDAL

Copyright 1985 TAMB Äventyrsspel HB



Inledning

Det här äventyret utspelar sig i vikingatid. Men det Europa du kommer att möta här skiljer sig på flera punkter från vikingarnas. Här har mytologi, saga och historisk verklighet vävts samman och bildat en märklig och fascinerande värld. En värld där magi, trollkarlar och fruktansvärda monster existerar, och där tappra äventyrare drar land och rike kring på jakt efter rikedomar och hjältedåd.

I det här äventyret får spelarnas rollpersoner följa med på en lång resa till Spanien, men framtida äventyr kommer oftast utspela sig inom Skandinaviens gränser. Här följer en kort beskrivning av skandinaviens största och viktigaste städer.

Bergen. Stad med ca 1000 invånare. Bergens invånare livnär sig främst på fiske och lantbruk.

Birka. Handelsstad med ca 5000 invånare. Birkas invånare livnär sig främst på fiske, lantbruk och handel med andra städer. Birka är Sveriges och hela vikingavärldens mest betydande handelscentrum. Birka ligger på Björkö i Mälaren.

Gutarnas vi. Handelsstad med 3000–4000 invånare. Invånarna livnär sig främst på fiske, lantbruk och handel med andra städer.

Hedeby. Handelsstad med ca 5000 invånare. Hedebys invånare livnär sig främst på fiske, lantbruk och handel med andra städer. Hedeby är ett viktigt centrum för handeln mellan orienten och västeuropa.

Jellinge. Stad med ca 1500 invånare. Jellinges invånare livnär sig främst på fiske och lantbruk. Jellinge är Danmarks och Skånes konung Harald Blåtands hemstad.

Kaupang. Handelsstad med 4000–5000 invånare. Kaupangs invånare livnär sig främst på fiske, lantbruk och handel med andra städer. Kaupang har mycket goda handelsförbindelser med västeuropa.

Lund. Stad med ca 1500 invånare. Lunds invånare livnär sig främst på lantbruk.

Oslo. Stad med ca 1500 invånare. Oslos invånare livnär sig främst på fiske och lantbruk.

Roskilde. Stad med ca 1000 invånare. Roskildes invånare livnär sig främst på fiske och lantbruk.

Sigtuna. Stad med ca 1200 invånare. Sigtunas invånare livnär sig främst på fiske och lantbruk.

Skara. Stad med ca 1000 invånare. Skaras invånare livnär sig främst på lantbruk.

Trondhjem. Stad med ca 1500 invånare. Trondhjems invånare livnär sig främst på fiske och lantbruk. Trondhjem är Norges konung Olav Tryggvasons hemstad.

Uppsala. Stad med ca 1000 invånare. Uppsalas invånare livnär sig främst på lantbruk. Uppsala är Sveriges konung Erik Segersälls hemstad.

Viborg. Stad med ca 1200 invånare. Viborgs invånare livnär sig främst på fiske och lantbruk.

Århus. Stad med ca 1000 invånare. Århus invånare livnär sig främst på fiske och lantbruk.


NORDEN
ca år 900 e. Kr.
Trondhjem
NORGE
SVERIGE
Bergen
Oslo
Kaupang
Uppsala
Sigtuna
Birka
Skara
Gutarnas Vi
DANMARK
Viborg
Århus
Jellinge
Lund
Roskilde
Hedeby



"Havets vargar" är avsett för 2–5 rollpersoner som blir anställda som roddare på vikingahövdingen Erik Järnnäves skepp. Rollpersonerna som deltar i äventyret bör vara relativt erfarna. Om de är oerfarna kan du sänka stridsvärdena hos deras motståndare så att dessa inte blir alltför överlägsna rollpersonerna.

Är de nybörjare och ännu inte har hunnit skapa egna rollpersoner kan du låta dem använda följande färdiga rollpersoner.

Aiwel

(jägare)

			Utrustning:	Färdigheter:			
STY	15	SB: 0	Långbåge 75%	Spåra	80%	Upptäcka fara	60%
FYS	14	KP: 13	Dolk 75%	Smyga	60%	Simma	55%
STO	12		Koger med 20 pilar	Lyssna	55%	Gömma sig	65%
INT	14		Läderrustning	Rida	65%	Tala svartalfiska	30%
PSY	13		100 silvermynt	Klättra	65%		
SMI	11						
KAR	12						

Araneg

(krigare)

			Utrustning:	Färdigheter:			
STY	16	SB: 0	Slagsvärd 80%	Upptäcka fara	55%	Rida	60%
FYS	15	KP: 14	Medelstor sköld 80%	Gömma sig	60%	Klättra	80%
STO	13		Ringbrynja	Hoppa	70%	Värdesätta	55%
INT	11		150 silvermynt				
PSY	12						
SMI	15						
KAR	14						

Herdil

(tjuv)

			Utrustning:	Färdigheter:			
STY	10	SB: 0	Dolk 75%	Läsa och skriva	70%	Främmande	
FYS	9	KP: 13	Läderrustning	Första hjälpen	70%	kulturer	65%
STO	10		Magisk ring	Klättra	50%	Tala alviska	60%
INT	14		75 silvermynt			Tala spanska	60%
PSY	11						
SMI	16						
KAR	10						

Ringen ger en andra gradens SKYDD. Dessutom är det 55% chans att bäraren kan använda denna effekt på någon annan.



Galhiri

(trollkarl)

STY 11	SB: 0	Utrustning:	Färdigheter:	
FYS 13	KP: 13	Trästav 50%	Dyrka upp lås 85%	Desarmera
STO 12		Läderrustning	Lyssna 55%	/gillra fällor 55%
INT 16		Magisk ring	Finna dolda ting 55%	Schack/brädspel 60%
PSY 16		150 silvermynt	Smyga 60%	Gömma sig 70%
SMI 12			Klättra 85%	Stjäla föremål 85%
KAR 13				Hoppa 65%

Besvärjelser: Max effektgrad: 8

Antimagi	60%	Öppna	70%
Förtrolla vapen	65%	Skingra	60%
Kontrollera	55%	Eld	55%
Osynlighet	65%	Syn	70%

Trästaven är en trollstav med PSY 15. Dessutom har den ett brytvärde på 20. Ringen ger bäraren 65% chans att utslunga en andra gradens BLIXT.

I "Havets vargar" kommer spelarnas rollpersoner att få samarbeta med ett ovanligt stort antal SL-personer ombord på Erik Järnnäves skepp. Spelarnas rollpersoner kommer antagligen att ta de största riskerna i äventyrets faromoment, men de kan trots det räkna med stöd från sina kamrater på skeppet hela tiden.

Innan spelet börjar så bör du ha läst igenom hela äventyret noggrant så att du förstår hur det är upplagt.

Äventyret är uppdelat i fem delar:

1. Kaupang
2. Resan till norra Spanien
3. Resan till rövarhövdingens fäste
4. Rövarhövdingens fäste
5. Efter äventyret

Alla rum, grottor och andra platser som spelarna kan komma att besöka är beskrivna på följande sätt:

Överblick: Rummets mått i meter (bredd×längd) och en kort beskrivning av rummet.

Varelser: Eventuella invånare i rummet och deras uppförande gentemot inkräktare.

Skatter: Värdeföremål.

Dolda ting: Särskilda detaljer som inte upptäcks omedelbart.

SL: Information för spelledaren.

Informationen som ges under rubriken "överblick" ska du alltid läsa upp för spelarna. Under de fyra övriga rubrikerna ges information åt både spelledare och spelare. Du avgör själv hur mycket av den informationen du vill avslöja för spelarna.

NYA VARELSER

Spelarnas rollpersoner kommer antagligen att träffa på ett flertal olika varelser äventyret. En del av dessa är välkända för spelarna och beskrivs närmare i Drakar och Demoner. De övriga är helt nya och har skapats speciellt för det här äventyret (de kan givetvis också användas i dina egna äventyr).





Björn

Beskrivning – Björnar är stora och kraftigt byggda djur. De har tjock mörkbrun päls och lever vanligtvis i skogar eller bergsområden. Björnar är s.k. revirdjur och de uppträder mycket aggressivt mot alla som försöker tränga in på deras område. Reviret utgörs vanligtvis av björnens grotta eller skogslya. Björnar avskyr grottroll och angriper dem så fort tillfälle ges.

Grundegenskaper:		Typvärde:
STY 3T8		(13) SB: 0
STO 3T8		(13) KP: 15
FYS 3T8+4		(17)
SMI 3T8		(13)
INT 1T6		(3)
PSY 2T8		(7)
Naturliga vapen:	**GC:**	**Skada:**
1 bett	65%	1T8
2 klor	65%	1T6
1 kram	65%	1T10

Naturligt skydd: 2 poängs skinn
Förflyttningsförmåga: L 20
Yrken/färdigheter: Lyssna 60%, Spåra 60%, Upptäcka fara 60%
Övrigt: –

Vildsvin

Beskrivning – Vildsvin har brunsvart hud, långa trynen och vassa betar. De lever vanligtvis i skogsområden och kan vara ganska aggressiva, men angriper bara om de blir störda eller om de känner sig hotade. Vildsvin är flockdjur och lever i flockar som består av 4–24 individer.

Grundegenskaper:		Typvärde:
STY 2T6		(7) SB:0
STO 2T6		(7) KP:7
FYS 2T6		(7)
SMI 2T8		(9)
INT 1T4		(2)
PSY 2T6		(7)
Naturliga vapen:	**GC:**	**Skada:**
1 bett	70%	1T8

Naturligt skydd: 1 poängs skinn
Förflyttningsförmåga: L 14
Yrken/färdigheter: Lyssna 65%, Spåra 55%, Upptäcka fara 65%
Övrigt: –

Daegurth

Beskrivning – En daegurth har ingen egentlig kropp utan består av en genomskinlig geleliknande massa. Den lever vanligtvis i skogar och bergsområden. Daegurthar angriper andra varelser genom att slingra sin kropp runt motståndaren och krama till.

Grundegenskaper:		Typvärde:
STY 2T6		(7) SB: 0
STO 1T10		(5) kp: 4
FYS 1T8		(4)
SMI 1T6		(3)
INT 1		(1)
PSY 1T8		(4)
Naturliga vapen:	**GC:**	**Skada:**
1 kram	65%	1T8

Naturligt skydd: 0
Förflyttningsförmåga: L 8
Yrken/färdigheter: Upptäcka fara 75%, Gömma sig 75%
Övrigt: –

Iaurog

Beskrivning – En Iaurog är en jättelik svart spindel. Den lever vanligtvis i skogar och



bergsområden. Iauroger är flockdjur och lever i flockar med 2T6 individer. De avskyr dvärgar och halvlängdsmän och angriper dom om tillfälle ges. Iaurogens käftar är täckta av ett gulaktigt slem som är giftigt och kan orsaka extra skada om spindelns bett tränger igenom ett offers bepansring. Iaurogens gift har STY 6.

Grundegenskaper:		**Typvärde:**
STY 3T6		(10) SB: 0
STO 1T8		(4) KP: 7
FYS 3T6		(10)
SMI 3T8		(13)
INT 1T6		(3)
PSY 1T10		(5)
Naturliga vapen:	**GC:**	**Skada:**
1 bett	70%	1T8+gift (STY 6)

Naturligt skydd: 3 poängs skinn
Förflyttningsförmåga: L 18
Yrken/färdigheter: Klättra 60%, Spåra 60%
Övrigt: –



Jätteråtta

Beskrivning – En jätteråtta har brunsvart hud, spetsig nos och stora svarta ögon. Den lever vanligtvis i bergsområden och är mycket aggressiv. Jätteråttor angriper ofta varelser som är mycket större än de själva. De är flockdjur och lever i flockar som består av 4–24 individer.

Grundegenskaper:		**Typvärde:**
STY 1T8		(4) SB: 0
STO 1T4+1		(3) KP: 5
FYS 2T6		(7)
SMI 2T6		(7)
INT 1T4		(2)
PSY 2T6		(7)
Naturliga vapen:	**GC:**	**Skada:**
1 bett	65%	1T6

Naturligt skydd: 0
Förflyttningsförmåga: L 12
Yrken/färdigheter: Simma 50%, Hoppa 50%
Övrigt: –

Sjöorm

Beskrivning – Sjöormar är väldiga ormliknande rovdjur som finns i alla hav. De har en lång kraftig kropp täckt av tjocka fjäll och ett stort huvud med gula utstående ögon. Mitt i sjöormens panna sitter ett horn som den använder i strid. Sjöormar är s.k. revirdjur, de mutar in ett område som sitt eget och försvarar det sedan mot andra varelser, i synnerhet mot artfränder.

Grundegenskaper:		**Typvärde:**
STY 4T8		(18) SB: +1T10
STO 4T8+32		(40) KP: 29
FYS 4T8		(18)
SMI 4T8		(18)
INT 1T8		(4)
PSY 2T8		(9)
Naturliga vapen:	**GC:**	**Skada:**
1 bett	65%	1T8
1 horn	65%	1T6

Naturligt skydd: 4 poängs fjällpansar
Förflyttningsförmåga: L 20 (endast i vatten)
Yrken/färdigheter: Hoppa 80%
Övrigt: –



Kaupang

Äventyret börjar i handelstaden Kaupang i Norge.

Det är en varm sommarkväll i mitten på juli och rollpersonerna befinner sig i gästgivaresalen på värdshuset "Den gyllene draken". Den stora salen lyses upp av en flammande brasa och några lyktor som hänger ner från takbjälkarna.

Gästgivaren Gunnar Ekerot står vid eldstaden och samtalar med några bönder och ett par dvärgar. På bänkarna sitter allehanda folk; stadsbor, en grupp köpmän som diskuterar den gångna dagens affärer på torget och några dvärgar som har berusat sig på värdshusets starka mjöd och sjunger vemodiga visor med djupt nerdragna huvor. Då öppnas ytterdörren och in träder en högvuxen man med långt ljust hår och skarp blick.

Han bär höga mörkbruna stövlar av mjukt läder och en kappa av kraftigt blått tyg sömmad med guldtråd ligger svept över hans axlar.

Gästgivaren skyndar fram till honom och visar honom till ett ledigt bord. Mannen sätter sig och gästgivaren hämtar en sejdel skummande mjöd åt honom.

Efter en stund får den nykomne mannen syn på rollpersonerna, han reser sig då och går fram till deras bord och frågar om han får sätta sig ner.

"– Mitt namn är Erik Järnnäve, säger han när han har satt sig, och jag är son till den store Styrbjörn Starke. För sex månader sedan var jag på Gotland för att köpa slavar. En av slavarna jag köpte var utlänning och han kunde bara tala ett par ord på vårt språk, men såpass mycket att vi kunde göra oss förstådda med varandra. Han berättade då att hans namn är El Jabato och att han var en storman i sitt hemland Andalusien i Spanien.

För över ett år sedan blev han tillfångatagen av en rövarhövding från norra Spanien som gjorde ett plundringståg till hans trakter. Rövaren sålde honom till sjöfarande handelsmän som i sin tur sålde honom till en slavhandlare på Gotland. Nu hatar han visserligen både slavhandlaren och de sjöfarande handelsmännen, men mest av alla hatar han den rövarhövding som tillfångatog honom.

Han är mycket rik och bor tre dagsfärder från havet och El Jabato säger att han vill visa oss vägen dit, så att vi kan plundra hövdingen på hans rikedomar. Det enda han vill ha i gengäld är att vi efter plundringen skänker honom en häst, ett vapen och mat och dryck så att han kan ta sig ner till sin hemstad Cordova i Andalusien igen. Detta anser jag vara rimliga önskemål och jag har lovat honom att de ska uppfyllas.

Det är en lång och farofylld resa vi har framför oss, och vi har stannat här i Kaupang för att köpa upp förråd av mat och öl. Nu är det så att detta kan bli en resa där goda stridsmän och roddare behövs. Därför tycker jag att det vore bra om ni ville följa



med oss på färden till Spanien.

Jag kommer att betala er två guldmynt i veckan, och vill det sig väl kan det bli mer guld att dela vid hemkomsten. Vi seglar ut i övermorgon vid gryningen."



Erik Järnnäve (Kapten)

STY:	16	SB: 0		**Vapen:**
FYS:	15	KP: 15		Slagsvärd 70%
STO:	15			Stor sköld 75%
INT:	14			Fjällpansar
PSY:	16			
SMI:	16			
KAR:	17			

Färdigheter:

Navigera	85%	Hoppa	70%
Klättra	75%	Värdesätta	65%
Sjökunnighet	90%	Tala alviska	45%
Simma	75%	Tala orchiska	60%

KAUPANG

Kaupang i Vestfold är Norges enda handelsstad och den grundades i mitten av 700-talet. Kaupang är en marknadsstad. Under sommarhalvåret brukar köpmän från Skandinavien och stora delar av Europa samlas här för att köpa och sälja varor. De vanligaste handelsvarorna är pälsskinn, vapen, glasvaror, keramik, vin och slavar.

Gator och hus

Kaupang är ett gytter av små hus som står längs smutsiga gator. Husen har bara en våning och är byggda av trä. Inne i husen finns det oftast bara ett stort rum, vanligtvis med en eldstad placerad mitt på golvet (maten tillagas i en stor gryta som hänger över elden). Röken drar ut genom ett rökfång i taket.

Väggfasta sängar finns utplacerade i hela rummet. Pengar och värdesaker brukar förvaras i en stor järnbeslagen kista, ofta försedd med sinnrika lås.

Pengar och vakter

Om rollpersonerna försöker bryta sig in i ett hus i Kaupang måste SL rita en karta över huset och bestämma hur många personer som bor där och hur mycket pengar de äger.

En vanlig familj består av 10–12 personer i olika åldersgrupper. En familj äger 1T100+100 sm och det är 80% chans att pengarna förvaras inlåsta i en kista.

Hantverkare och köpmän äger 2T4×100 sm och de förvarar alltid pengarna inlåsta i en kista. Det är dessutom 60% chans att kistan vaktas av 1T4 krigare.

I stadens utkanter ligger ett fåtal större hus varav några är byggda helt och hållet av sten. Även i de här husen finns det för det



mesta bara ett stort rum, men levnadsstandarden är betydligt högre här än i mindre hus. Här bor stormän och hövdingar, och de äger 4T4×200 guldmynt. Pengarna förvaras alltid inlåsta i en kista och det är 95% chans att kistan vaktas av 1T4+1T10 krigare.

Brott och straff

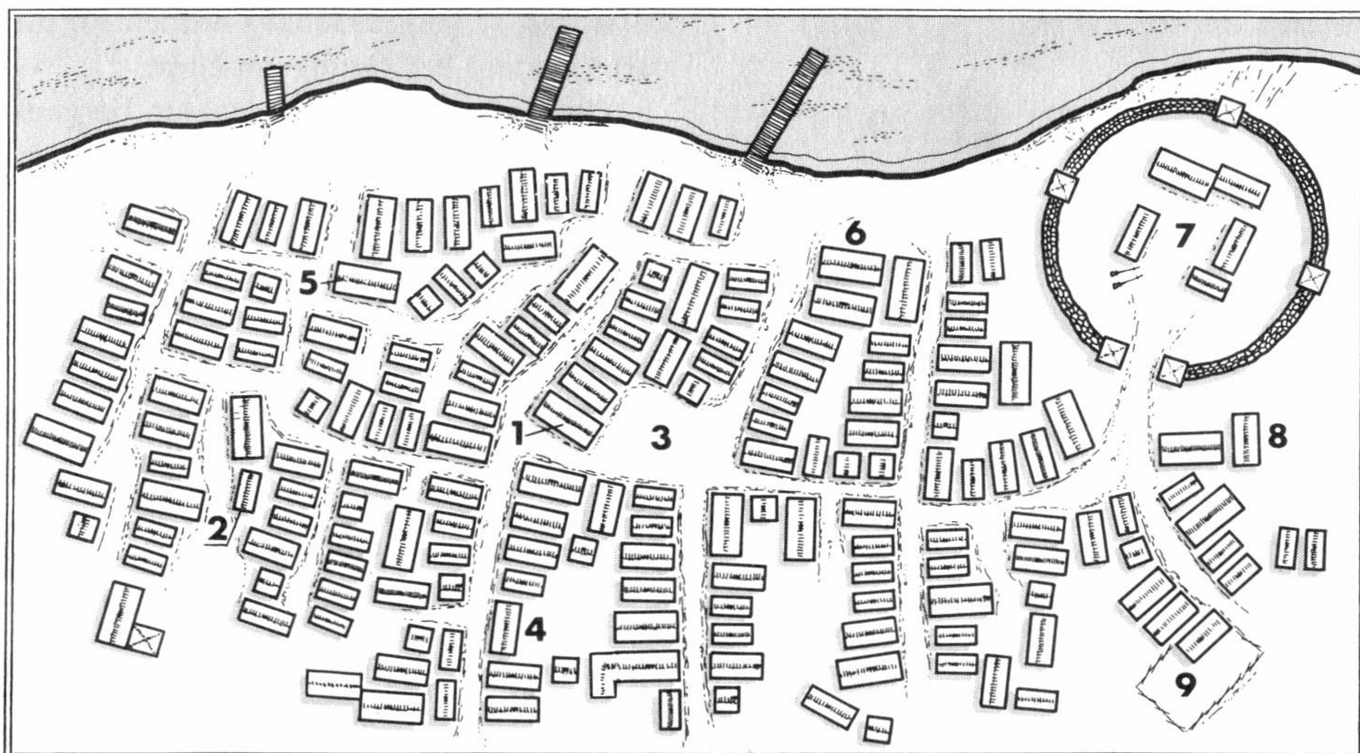
Kaupangs styresman heter Sigmund Jarl. Han befaller över stadens 400 erfarna hirdmän (krigare). Dessa avpatrullerar regelbundet stadens gator och förutom att försvara staden är det deras uppgift att fånga brottslingar och stoppa bråk samt oroligheter på gatorna.

Om spelarnas rollpersoner försöker bryta sig in i ett hus riskerar dom att bli upptäckta av patrullerande vaktstyrkor. Slå 1T10 var femte minut; om resultatet blir 9–10 betyder det att en vaktstyrka bestående av 6 personer har upptäckt rollpersonerna.

Om rollpersonerna försöker fly eller angripa vakterna kommer de att ropa på hjälp. Hjälpen anländer på platsen inom 1T10 minuter. Om någon av rollpersonerna begår en brottslig handling (stöld, ficktjuveri, mord etc) och grips av vakterna, kommer dessa att föra honom till Sigmund Jarls borg och låsa in honom i en fängelsehåla. Brottslingen kommer senare att bli dömd av Tinget och straffas för sitt brott.

Tinget brukar sammanträda i Sigmund Jarls borg en gång varannan vecka, och det är deras uppgift att döma brottslingar och skipa rätt i olika tvister. De som döms av tinget brukar vanligtvis få betala en viss bötessumma, men personer som har begått mycket svåra brott kan ibland dömas till dödsstraff. De som dömts till dödsstraff brukar avrättas offentligt på borggården.

Om någon av rollpersonerna skulle fängslas och ställas inför tinget bör du tänka ut ett lämpligt straff åt honom, som varken är för hårt eller för milt, och eventuellt släppa ut honom ur fängelset.





1. Värdshuset "Den gyllene draken"

Spelarnas rollpersoner bor på det här värdshuset när äventyret börjar.

Värdshusets priser:

Logi	20km/dygn	Stek	35 km
Stuvning	2 sm	Gröt	1 sm
Vin	6 km	Mjöd	5 km
Stor öl	6 km	Konjak	4 sm

2. Tjuvarnas gille

Tjuvarnas gille består av ett tjugotal tjuvar som har organiserat sig och övervakar all brottslig verksamhet i Kaupang.

Rollpersoner som är efterlysta för olika brott kan gömma sig hos gillet. Det kostar 5 sm/dygn att gömma sig hos gillet och i priset ingår mat och dryck.

Medlemmar i tjuvarnas gille kan träna upp spelarnas rollpersoner i tjuvens färdigheter, enligt reglerna för "träning" på sid 17 i Drakar och Demoner.

Tjuvar kan få köpa en uppsättning dyrkar av gillet för 100 sm.

3. Marknadstorget

Tidigt varje morgon slår bönder, fiskare och köpmän upp sina stånd här på torget. Vanligtvis är det fullt av människor som köper färsk frukt, grönsaker, mjölk, fisk och mycket annat av försäljarna. Här kan rollpersonerna köpa bl.a. följande varor:

Mjölk	1 sm/liter
Får	50sm/st
Färsk frukt	10sm/korg
Grönsaker	10sm/korg
Gris	50sm/st
Fisk	2 km/st
Ägg	5 sm/dussin

4. Vapensmed

Här kan rollpersonerna köpa alla de vapen, sköldar och rustningar som finns i Drakar och Demoner.

5. Handelsbod

Här kan rollpersonerna köpa alla de olika varor (ryggsäckar, lyktor etc) som finns i Drakar och Demoner.

6. Magikergillet

Magikergillet består av ca 10 erfarna trollkarlar som har slutit sig samman för att utbilda unga oerfarna trollkarlar i magins svåra konst. Medlemmarna i magikergillet kan lära ut nya besvärjelser till andra trollkarlar, se avsnittet "Att lära sig nya besvärjelser" på sid 36 i Drakar och Demoner.

7. Sigmund Jarls borg

Uppe på en höjd nere vid hamnen ligger Sigmund Jarls borg. Höga murar av sten omger borgen och innanför murarna reser sig två stora bronshorn. Om Kaupang skulle anfallas, blåser borgvakterna i hornen för att varna stadens befolkning om faran.

Om rollpersonerna kontaktar borgens vakter kan dessa, mot en viss ersättning, träna upp dem i krigarens färdigheter. Se avsnittet "Träning" på sid 17 i Drakar och Demoner.

8. Stall

Rollpersoner som äger hästar kan hysa in dom i det här stallet. Ägaren ser till att hästarna får mat,vatten och god skötsel. Stallplats kostar 15km/dygn.

9. Hästhandlare

Här kan spelarnas rollpersoner köpa alla de hästar som finns till salu i Drakar och Demoner.



INVÅNARE I KAUPANG

Vakter

STY: 16	SB: 0	**Vapen:**	**Färdigheter:**		
FYS: 16	KP: 15	**Slagsvärd 70%**	**Första hjälpen 45%**	**Spela/sjunga 70%**	
STO: 14		Stor sköld 75%	Schack/brädspel 50%	Rida 70%	
INT: 13		**Metallbrynja**	**Heraldik 55%**	**Främmande kulturer** 65%	
PSY: 12			Upptäcka fara 65%	**Gömma sig 60%**	
SMI: 15			**Klättra 60%**	Hoppa 65%	
KAR: 12			Värdesätta 60%	**Tala alviska 55%**	

Krigare

STY: 16	SB: 0	**Vapen:**	**Färdigheter:**
FYS: 15	KP: 15	**Slagsvärd 70%**	**Upptäcka fara 50%**
STO: 15		Medelstor sköld 70%	Gömma sig 45%
INT: 14		**Ringbrynja**	**Hoppa 60%**
PSY: 10			Rida 70%
SMI: 13			**Klättra 65%**
KAR: 11			Värdesätta 65%

Vanliga Stadsbor

STY: 12	SB: 0	**Vapen:**	**Färdigheter:**
FYS: 11	KP: 11	**Dolk 50%**	**Värdesätta 40%**
STO: 11		Tygrustning	Köpslå 50%
INT: 13			**Övertala 50%**
PSY: 12			
SMI: 10			
KAR: 12			

Tjuvar

STY: 12	SB: 0	**Vapen:**	**Färdigeter:**	
FYS: 12	KP: 11	**Dolk 80%**	**Dyrka upp lås 85%**	Desarmera /gillra fällor 50%
STO: 10		Läderrustning	Lyssna 70%	
INT: 14			**Finna dolda ting 55%**	**Schack/brädspel 45%**
PSY: 10			Smyga 60%	Gömma sig 60%
SMI: 15			**Klättra 55%**	**Stjäla föremål 65%**
KAR: 9			Värdesätta 60%	Hoppa 65%



Resan till norra Spanien

RESAN TILL SPANIEN – KARTA 1

Rollpersonerna börjar äventyret i Kaupang i Norge och därifrån färdas dom med Erik Järnnäves skepp till norra Spaniens kust. Under resan använder SL två tabeller, den över skeppets vindförhållanden och förflyttningstakt samt den över slumpmässiga möten till havs.

SKEPPET

Erik Järnnäves skepp är 23 meter långt, 5.20 meter brett och det har 50 skrovpoäng. Det har 15 par åror och är helt byggt av ek, med undantag av däcksplankorna som är av furu.

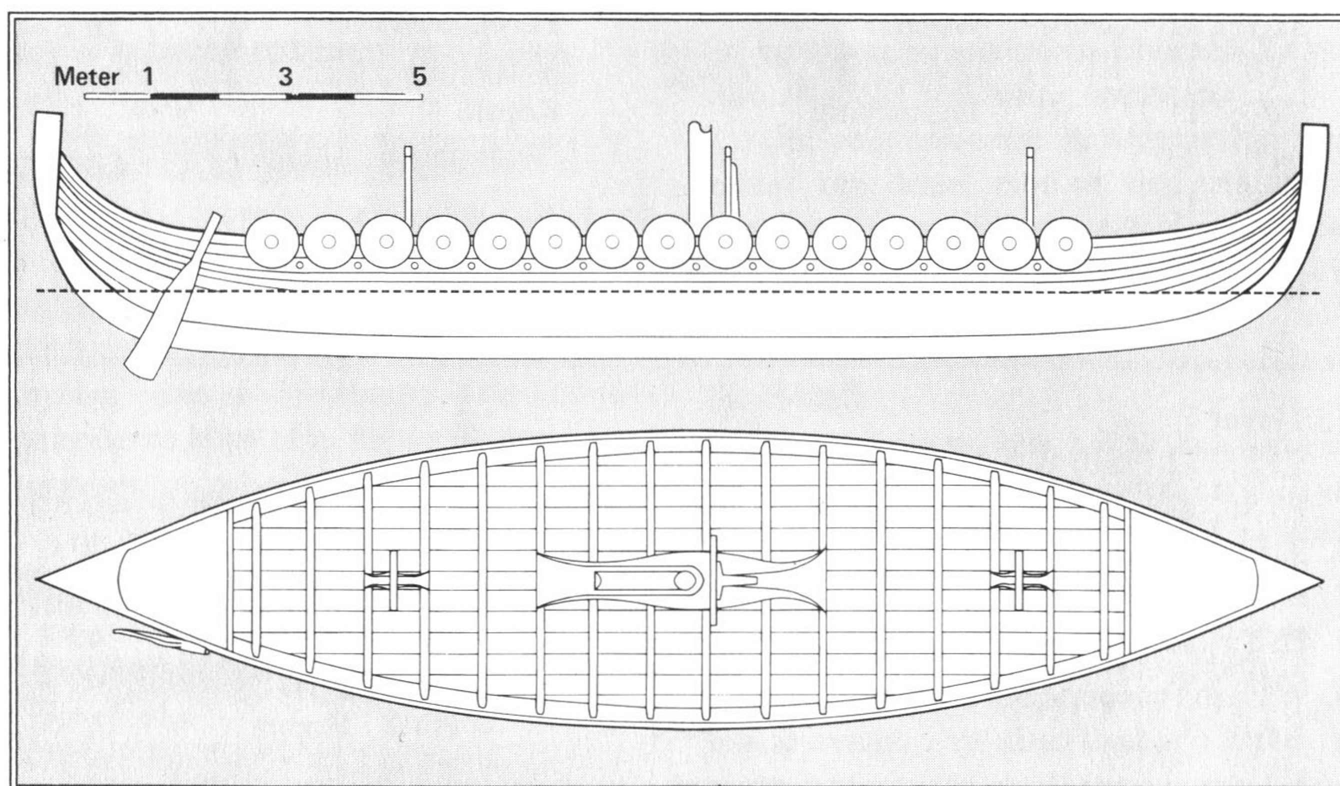
För- och akterut ligger däcket högre än midskepps och ger plats åt rorsman och utkik. Skeppets djupgående är ca 75–90 cm beroende på hur tungt lastat det är.

Det finns inga roddarbänkar ombord utan varje man sitter på varsin träkista när han ror.

Den här tabellen visar hur långt skeppet kan förflytta sig per dag:

Segling – 15 mil per dag – 15 meter per SR
Rodd – 12 mil per dag – 12 meter per SR

Tabellen avser tolv timmars speldag.





KARTA 1

IRLAND

ENGLAND

FRANKRIKE

ITALIEN

SPANIEN

1. Kaupang, äventyrets utgångspunkt. 2. Norra Spaniens kust, här lägger skeppet till och besättningen stiger iland för att förbereda sig inför resan till rövarhövdingens fäste. En fjärdedel av besättningen bör lämnas kvar vid skeppet för att vakta det.



Besättningen på Erik Järnnäves skepp

Olof (Rorsman)

STY: 13	SB: 0	**Vapen:**
FYS: 12	KP: 13	Slagsvärd 70%
STO: 14		Stor sköld 70%
INT: 13		Ringbrynja
PSY: 14		
SMI: 15		
KAR: 12		

El Jabato

STY: 11	SB: 0	**Vapen:**
FYS: 12	KP: 12	Bredsvärd 70%
STO: 12		Medelstor sköld 65%
INT: 14		Ringbrynja
PSY: 11		
SMI: 13		
KAR: 13		

Roddare (1–10)

STY: 12	SB: 0	**Vapen:**
FYS: 11	KP: 12	Bredsvärd 70%
STO: 13		Medelstor sköld 60%
INT: 12		Fjällpansar
PSY: 14		
SMI: 12		
KAR: 11		

Roddare (11–20)

STY: 13	SB: 0	**Vapen:**
FYS: 12	KP: 12	Slagsvärd 70%
STO: 13		Stor sköld 65%
INT: 11		Ringbrynja
PSY: 12		
SMI: 14		
KAR: 13		

Roddare (21–30)

STY: 14	SB: 0	**Vapen:**
FYS: 12	KP: 12	Stridsyxa 70%
STO: 12		Medelstor sköld 65%
INT: 13		Fjällpansar
PSY: 11		
SMI: 13		
KAR: 12		

Samtliga vikingar har färdigheter enligt följande lista:

Navigera	85%	Hoppa	70%
Klättra	75%	Värdesätta	65%
Sjökunnighet	90%	Tala alviska	45%
Simma	75%	Tala orchiska	60%

El Jabato talar naturligtvis flytande spanska. Han har dessutom färdigheten Tala skandinaviska 25%.

Utrustning:
Vikingarna har varsin stor träkista som de sitter på när de ror. De förvarar kläder, vapen och andra ägodelar i kistorna. Varje viking får en av följande två standardpackningar, SL avgör vilken.

Standardpackning A:	Standardpackning B:
Ryggsäck (4 BEP)	Ryggsäck (5 BEP)
Lykta	Facklor (4 st)
Lampolja (0,5 l)	Flinta och stål
Flinta och stål	Fältflaska (1 l)
Fältflaska (1 l)	Rep (10 m)
Rep (10 m)	Änterhake
Hacka	Trähammare
Kofot	Spikar (10 st)

Matförråd

Matförråden ombord på Erik Järnnäves skepp räcker åt 40 personer i tre veckor.



Vindförhållanden

För att ta reda på vilka vindförhållanden som råder och om skeppet kan segla eller ej använder du den här tabellen. Slå 1T8 i början på varje speldag.

1T8 Effekt på förflyttning

1. Kraftig motvind. Besättningen måste ro, all förflyttning reduceras med 50%.
2. Svag motvind. Besättningen måste ro, all förflyttning reduceras med 25%.
3. Stiltje. Besättningen måste ro.
4. Stiltje. Besättningen måste ro.
5. Normal vind. Skeppet kan segla.
6. Normal vind. Skeppet kan segla.
7. Svag medvind. Skeppet kan segla, all förflyttning ökar med 25%.
8. Kraftig medvind. Skeppet kan segla, all förflyttning ökar med 50%.

Den totala resvägen från Kaupang till Spanien är 215 mil.

Strid till havs

Strid mellan två skepp till havs brukar börja med att skeppen cirklar runt varandra och eventuellt försöker ramma varandra. Besättningarna använder kast- och projektilvapen och magi mot varandra i det här skedet, någon närstrid är ju inte möjlig.

När de två skeppen kommer tillräckligt nära kastar man över rep med änterhakar och klättrar ombord på det andra skeppet. När någon vill kasta över en änterhake slår du 1T8, om resultatet blir 1–2 betyder det att änterhaken får fäste.

Striderna ombord på skeppen utkämpas sedan individuellt, dvs man mot man. Detta är en omständig procedur, men arbetet underlättas om du ritar ut kartor över skeppsdäcken och märker ut personernas platser på däcken. Kartorna behöver inte vara några mästerverk, det viktiga är att du vet var varje person står.

Om ett skepp förlorar mer än hälften av sina roddare reduceras dess förflyttningstakt vid rodd med 50%. Skeppet kan segla som vanligt.

Skrovpoäng

Ett skepps skrovpoäng är ungefär samma sak som en rollpersons kroppspoäng. När ett skepp har förlorat alla sina skrovpoäng kan det inte längre förflytta sig på egen hand och om inga reparationer görs så sjunker det på 3T10 minuter.

Ramning

Om ett skepp vill ramma ett annat så slår SL en T100. Om resultatet blir lika med eller under 20 så lyckas ramningen och det angripna skeppet får skador på skrovet. En ramning gör 1T20 i skada och det värdet ska dras av från skeppets skrovpoäng.

Reparationer

80% av ett skepps skador kan repareras om minst 4 rollpersoner sätts till att utföra arbetet. Skeppet får tillbaka 1T4 skrovpoäng per runda, + 1 poäng för varje extra rollperson som utför arbetet. Det spelar dock ingen roll om fler än 8 rollpersoner arbetar med reparationerna samtidigt.

De återstående skadorna kan bara repareras i en hamn.

När skrovet tagit 10% skada reduceras skeppets förflyttningstakt med 10%, när skrovet tagit 20% skada sjunker förflyttningstakten 20% och så vidare. Detta gäller både rodd och segling.



RYKTEN

Under resan till norra Spanien kommer spelarnas rollpersoner att få höra besättningsmedlemmarna berätta olika rykten om rövarhövdingens fäste. Varje rollperson får höra ett av de rykten som cirkulerar bland besättningsmedlemmarna. Slå en T8 för varje rollperson och titta på tabellen nedan. Berätta sedan för varje spelare vilket rykte hans, eller hennes, rollperson får höra.

Om det står ett "F" inom parentes efter ryktet betyder det att ryktet är falskt, men det ska du givetvis inte berätta för spelarna.

1T8 Rykten

1. Rövarhövdingens fäste står under onda gudars beskydd. Dessa gudar straffar alla som tar sig in i fästet utan rövarhövdingens tillstånd. (F)
2. Det finns flera magiska fällor i fästet.
3. Rövarhövdingens fäste beskyddas av en väldig drake som dödar alla som försöker ta sig in i fästet utan rövarhövdingens tillstånd. (F)
4. Fästet är endast delvis färdigbyggt.
5. En vacker prinsessa sitter inspärrad i en av fästets fängelsehålor. (F)
6. Fästet har mer än en våning.
7. Rövarhövdingen äger en väldig ädelsten som är värd ca 7500 gm. Han brukar förvara ädelstenen i en av sina fickor. (F)
8. Det finns hemliga dörrar på flera platser i fästet.

MÖTEN TILL HAVS

Under resan till norra Spanien kan Erik Järnnäve och hans vikingar möta andra skepp och varelser på havet. Slå 1T100 för varje speldag. Om resultatet blir lika med eller lägre än 20 kommer de att möta något. Slå då 1T6 på tabellen nedan.

1T6	Möte
1–4	Handelsskepp
5	Sjöorm
6	Torbjörn Starkes drakskepp

Handelsskepp

Handelsskeppet är ett s.k. långskepp med 30 par åror och 60 roddare. Ombord på skeppet finns ett tiotal köpmän och deras last som består av vapen, vin, glasvaror och keramik.

Köpmännen är på väg till Hedeby i Danmark där de tänker sälja sina varor. Köpmännen kommer att ropa till besättningen på Erik Järnnäves skepp och fråga om dom vill köpa vapen. Köpmännen har alla handvapen som finns i Drakar och Demoner ombord på sitt skepp, men de har inga rustningar, sköldar, projektil- eller kastvapen. Om spelarnas rollpersoner vill köpa vapen måste de antingen köpslå om varje vapen eller betala det pris som står i prislistan. Köpmännen vill inte sälja något annat än vapen till vikingarna.

Om rollpersonerna vill angripa handelsskeppet vägrar Erik Järnnäve (SL) att gå med på detta.

Köpmännen talar följande språk: Skandinaviska 90%, Alviska 65%, Trolliska 55%.

Sjöorm

Sjöormen är ett nytt monster och har beskrivits närmare tidigare. Sjöormen angriper Erik Järnnäves skepp genom att sticka upp huvudet vid relingen och försöka dra ner besättningsmedlemmarna i vattnet. Innan sjöormen anfaller bör SL varna spelarna om den annalkande faran. Han kan t.ex säga så



här; "– Plötsligt ser ni att vattnet vid sidan om skeppet börjar bubbla våldsamt."

Sjöorm

STY:	18	SB:	+1T4	**Naturliga vapen:**
FYS:	18	KP:	30	1 Bett, 70%, 1T8
STO:	42			1 Horn, 65%, 1T6
INT:	3			**Naturligt skydd:**
PSY:	6			4 poängs fjällpansar
SMI:	20			

Torbjörn Starkes Drakskepp

Torbjörn Starke och hans vikingar är från Danmark och de har varit på plundring i södra Frankrike. Resan har dock inte varit särskilt framgångsrik och de håller därför utkik efter andra skepp som de kan plundra. Deras skepp ser likadant ut som Erik Järnnäves och har samma förflyttningsvärden.

Matförråden ombord på Torbjörns skepp räcker åt 35 personer i två veckor. Ombord finns 4000 sm förpackade i 12 lädersäckar. Varje viking ombord bär på 1T8 km, vanligtvis förvarade i en bältesbörs. Om det blir strid och Erik Järnnäve och hans vikingar segrar, kan dom ta Torbjörns skepp på släp och sälja det när dom återvänder till Kaupang. Skeppet är värt ca 15000 sm, priset kan dock sjunka något om skeppet är skadat och i behov av reparationer. Om Erik Järnnäve och hans vikingar tar skeppet på släp reduceras deras förflyttningstakt med 25%.

Torbjörn Starke (Kapten)

STY:	11	SB:	0	**Vapen:**
FYS:	12	KP:	12	Kortsvärd 65%
STO:	12			Medelstor sköld 70%
INT:	13			Ringbrynja
PSY:	11			
SMI:	13			
KAR:	12			

Fegjarn (Rorsman)

STY:	10	SB:	0	**Vapen:**
FYS:	11	KP:	11	Stridshammare 65%
STO:	11			Medelstor sköld 65%
INT:	12			Läderrustning
PSY:	13			
SMI:	12			
KAR:	10			

Roddare (1–15)

STY:	12	SB:	0	**Vapen:**
FYS:	12	KP:	11	Stridsklubba 65%
STO:	10			Medelstor sköld 60%
INT:	11			Läderrustning
PSY:	13			
SMI:	14			
KAR:	11			

Roddare (16–30)

STY:	12	SB:	0	**Vapen:**
FYS:	10	KP:	11	Bredsvärd 65%
STO:	12			Medelstor sköld 60%
INT:	13			Läderrustning
PSY:	11			
SMI:	14			
KAR:	12			

Samtliga vikingar har färdigheter enligt följande lista:

Navigera	75%	Hoppa	60%
Klättra	65%	Värdesätta	55%
Sjökunnighet	80%	Tala trolliska	40%
Simma	65%	Tala alviska	45%

Utrustning: Varje viking får en av de två standardpackningarna (se Erik Järnnäves besättning).



Resan till rövarhövdingens fäste

När rollpersonerna har nått fram till norra Spaniens kust så måste dom lämna skeppet och fortsätta resan till rövarhövdingens fäste till fots. Resan tar 3 dagar och under den tiden kanske rollpersonerna träffar på några av de varelser som lever i vildmarken. Slå 1T100 två gånger per dygn, dag och natt. Om resultatet blir lika med eller lägre än 40 kommer rollpersonerna att träffa på något. Slå då 1T20 på tabellen nedan.

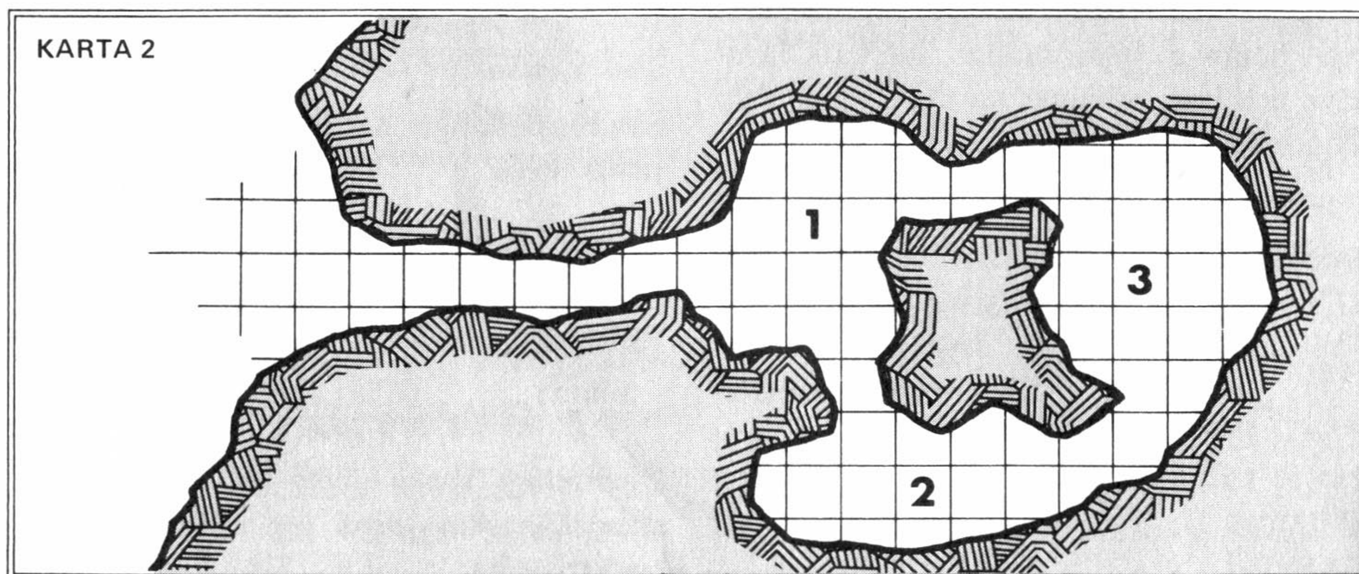
1T20	Möte
1–2	Björn (D)
3–5	Vildsvin (D)
6–7	Spöke (D)
8–9	Troll (N)
10–14	Svartalfer (N)
15–20	Orchernas grottor (D)

Ett "D" inom parentes betyder att händelsen endast kan inträffa på dagtid (nattetid händer ingenting). Ett "N" betyder att händelsen endast kan inträffa nattetid (dagtid händer ingenting).

BJÖRN – KARTA 2

Rollpersonerna färdas på en väg genom ett bergsområde och får då syn på en grottöppning i en bergvägg längre fram.

I grottorna bor två vuxna björnar och deras två ungar. Det är 50% chans att en björn befinner sig i grotta nr 1 eller nr 2, resten av björnarna kommer att befinna sig i grotta nr 3. Grottorna är omöblerade och innehåller inga ljuskällor. På golvet i grotta nr 3 ligger två skelett och en sliten lädersäck som innehåller 145 sm och 6 gm.





Björnar (vuxna)

STY:	16	SB: +1T4		**Naturliga vapen:**
FYS:	20	KP: 18		1 Bett, 65%, 1T8
STO:	16			2 Klor, 70%, 1T6
INT:	2			1 Kram, 65%, 1T10
PSY:	6			**Naturligt skydd:**
SMI:	16			2 poängs skinn

Björnar (ungar)

STY:	14	SB: 0		**Naturliga vapen:**
FYS:	18	KP: 16		1 Bett, 60%, 1T8
STO:	14			2 Klor. 65%, 1T6
INT:	2			1 Kram, 60%, 1T10
PSY:	4			**Naturligt skydd:**
SMI:	14			2 poängs skinn

VILDSVIN

Rollpersonerna färdas genom ett skogsområde och hör plötsligt grymtningar längre fram på vägen. De tar sig försiktigt framåt och upptäcker att grymtningarna kommer från en liten flock vildsvin som betar fridfullt i en glänta....

Om rollpersonerna går runt vildsvinen och låter bli att störa dom, så kommer de inte att angripa. Om rollpersonerna däremot angriper vildsvinen så kommer de givetvis försvara sig.

Vildsvin (1T6+3 st)

STY:	8	SB: 0		**Naturliga vapen:**
FYS:	8	KP: 9		1 Bete, 65%, 1T8
STO:	10			**Naturligt skydd:**
INT:	2			1 poängs skinn
PSY:	5			
SMI:	10			

SPÖKE

Rollpersonerna färdas genom ett öppet gräsbevuxet område och får syn på ett gravkummel. Fem höga bautastenar står på dess krön och pekar upp mot skyn.

Om de går närmare kumlet, kommer ett spöke att framträda på dess krön. Spöket kommer att säga åt rollpersonerna att de ska lämna alla sina värdesaker och magiska föremål, även trollstavar, på kumlet och sedan gå sin väg. Om de vägrar försöker spöket skräckslå dem.

Spöket har STO 10, SMI 20, INT 9 och PSY 20

Om rollpersonerna lyckas oskadliggöra spöket på något sätt (genom en KONTROLLERA PERSON t.ex) och har lämpliga verktyg, spadar och hackor, kan de gräva i kumlet och undersöka om där finns några skatter. Efter 1T3 timmars grävande kommer de att hitta ett skelett klätt i tunna vita tygtrasor, 20 gm, 150 sm, några rostiga svärd och en trollstav med PSY 10.

Spöket talar följande språk: Spanska 90% och Orchiska 85%.

TROLL

Rollpersonerna befinner sig i en skogsglänta där dom har slagit läger för natten. Plötsligt reser en av SL- personerna sig upp och säger att han/hon hörde något som prasslade i buskarna. Ögonblicket därpå stormar tio troll in i gläntan och angriper rollpersonerna under vilda stridsrop.

Om gruppen har tänt lägereldar och placerat ut eldvakter, kommer trollen att angripa dessa först och försöka släcka eldarna.



Troll

STY:	14	SB: 0		**Vapen:**
FYS:	14	KP: 13		Stor träklubba 65%
STO:	12			Läderrustning
INT:	10			
PSY:	14			
SMI:	14			

SVARTALFER

Rollpersonerna befinner sig i en skogsglänta där dom har slagit läger för natten. Plötsligt får en av dom (SL väljer en av rollpersonerna) syn på fyra svartalfer som kommer gående mot gläntan. De bär en bår på vilken det ligger en svårt sårad svartalf. När de kommer fram till rollpersonerna ställer de ner båren och frågar om någon kan hela deras sårade kamrat. Den sårade svartalfen på båren har blivit träffad i bröstet av två pilar och han har förlorat 7 kp. Om någon frågar hur svartalven har fått sina skador så svarar hans kamrater att han blev skadad i en strid med några troll.

Om ingen av rollpersonerna vill hjälpa den sårade svartalfen så plockar hans kamrater upp båren och lämnar gläntan utan att säga något. En timme senare kommer 10 svartalfer att springa in i gläntan och angripa rollpersonerna. Om rollpersonerna har tänt lägereldar och placerat ut eldposter kommer svartalferna att angripa dessa först och försöka släcka eldarna.

Om någon av rollpersonerna hjälper den sårade svartalfen och återger honom några av hans förlorade kp (genom FÖRSTA HJÄLPEN eller HELA), så tar hans kamrater fram ett bredsvärd och skänker det till rollpersonen. De säger följande; "Detta är ett mycket gammalt och värdefullt svärd. Det är det dyrbaraste föremål vår klan äger. Vi skänker svärdet till dig som tack för att du helade vår kamrat." När svartalferna har sagt detta så plockar dom upp båren och lämnar gläntan.

Bredsvärdet är ett magiskt svärd, men det känner varken rollpersonerna eller svartalferna till. Om en trollkarl lägger en SYN 2 på svärdet så upptäcker han/hon att två besvärjelser finns i svärdet, en BLIXT 2 (aktiveringschans 65%) och en HELA 2 (aktiveringschans 65%). Om trollkarlen lägger en SYN 1 på svärdet så upptäcker han/hon bara en besvärjelse.

Svartalfer

STY:	8	SB: 0		**Vapen:**
FYS:	12	KP: 9		Kortsvärd 65%
STO:	6			Liten sköld 65%
INT:	8			Tygrustning
PSY:	12			
SMI:	12			
KAR:	6			

Svartalferna talar följande språk, svartalfiska 90% och orchiska 75%.

ORCHERNAS GROTTOR

Rollpersonerna passerar ett högt berg och får då syn på en stenport i bergväggen. Porten är låst och kan bara öppnas av en trollkarl (som lägger en ÖPPNA på den) eller av någon rollperson som dyrkar upp låset. Om rollpersonerna lyckas öppna porten så upptäcker dom en tunnel som leder in i det mörka berget.

I grottorna bor 19 orcher tillsammans



med sin klanhövding Tammam. När du beskriver grottorna bör du komma ihåg att de inte innehåller några ljuskällor eftersom orcherna kan se i mörker.

Alla väggar är ca 2 meter höga och alla väggar, golv och tak är skrovliga och ojämna.

Hövding Tammam

STY:	14	SB: 0		**Vapen:**
FYS:	13	KP: 13		Kroksabel 75%
STO:	13			Liten sköld 70%
INT:	11			Ringbrynja
PSY:	11			
SMI:	13			
KAR:	12			

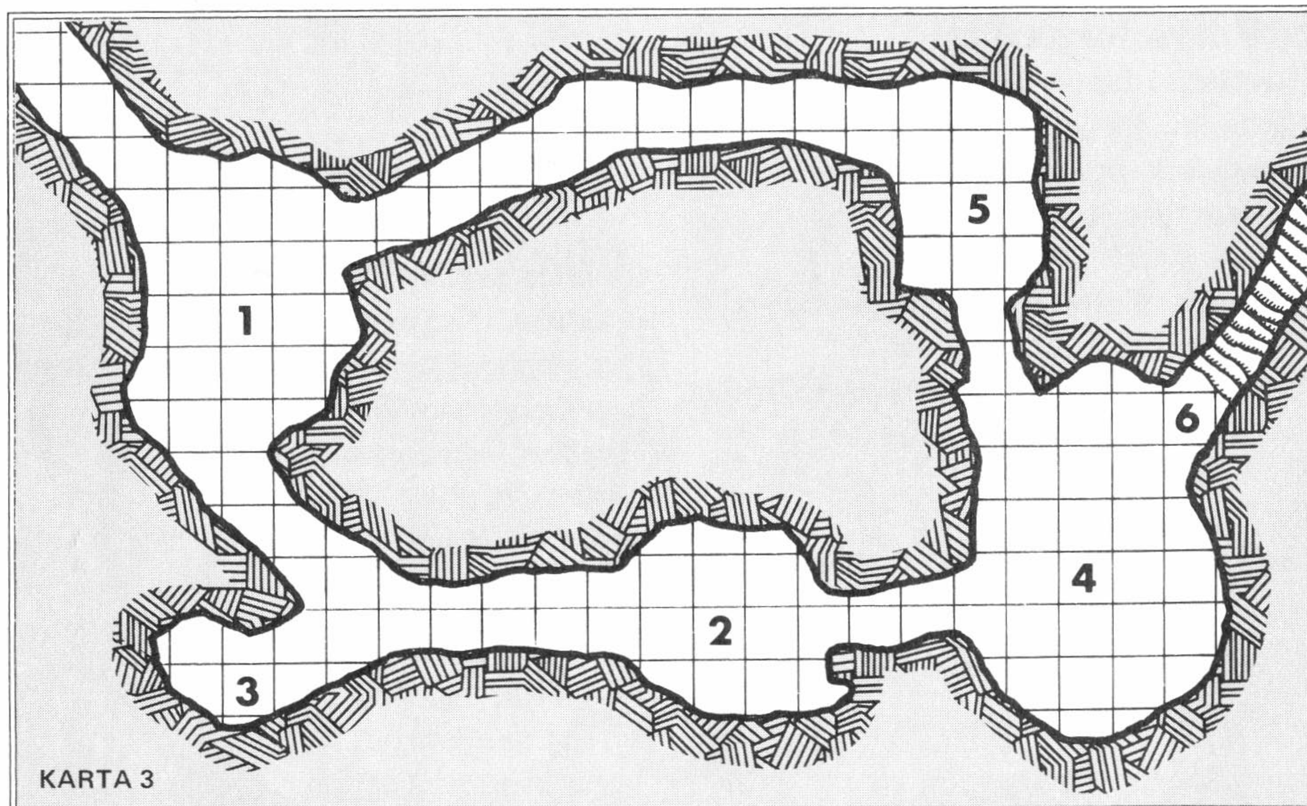
Orcher (1–10)

STY:	13	SB: 0		**Vapen:**
FYS:	11	KP: 11		Kroksabel 65%
STO:	11			Tygrustning
INT:	9			
PSY:	10			
SMI:	12			
KAR:	10			

Orcher (11–19)

STY:	13	SB: 0		**Vapen:**
FYS:	12	KP: 12		Kroksabel 70%
STO:	12			Liten sköld 65%
INT:	10			Läderrustning
PSY:	11			
SMI:	13			
KAR:	11			

NIVÅ 1 – KARTA 3



1. Vaktrum

Överblick: 7×9 meter. Mitt i rummet finns ett lågt stenbord och på det står en flaska vin och några muggar. På golvet runt om bordet



ligger några stråmattor utlagda.
Varelser: Orcherna nr 1,2,3, och 4. Om dom blir angripna springer orch nr 4 efter hjälp, medan de övriga tre håller ställningarna.
Skatter: Inga.
Dolda ting: Inga.
SL: Om orch nr 4 kommer undan springer han till grotta nr 2 och varskor orcherna där.

2. Sovkammare

Överblick: 5×5 meter. På grottgolvet ligger tio halmmadrasser och några stråmattor utlagda. Vid den västra väggen ligger en stor säck.
Varelser: orcherna nr 5,6 och 7.
Skatter: Den stora säcken (4Bep) innehåller ett rep (10 meter), två änterhakar och en glödlåda.
Dolda ting: Inga.

3. Förrådsrum

Överblick: i den här grottan har orcherna sitt matförråd. På golvet står tre träkistor och två tunnor.
Varelser: Inga.
Skatter: Inga.
Dolda ting: Kistorna och tunnorna på golvet innehåller bröd, rökt kött och öl.
SL: Maten i kistorna och tunnorna räcker för 15–20 personer i ca två veckor.

4. Stora hallen

Överblick: 7×10 meter. Detta är orchernas kök, matsal och sällskapsrum. I grottans norra ände finns en s.k. eldgrop i golvet där orcherna brukar tillaga sin mat. I taket ovanför gropen finns en spricka som släpper in dagsljus. Mitt i grottan står ett lågt avlångt stenbord med plats för 20 personer, och på bordet står ett flertal grytor, fat och muggar som brukar användas vid orchernas måltider.
Varelser: Orcherna nr 8 och 9.
Skatter: Inga.
Dolda ting: Inga.

5. Sovkammare

Överblick: 4×6 meter. På grottans golv ligger tio halmmadrasser och några stråmattor utlagda.
Varelser: Orcherna nr 10 och 11.
Skatter: Inga.
Dolda ting: Inga.

6. Trappa

Överblick: En smal vindlande trappa leder nedåt till nivå 2.
Varelser: orcherna nr 12 och 13 står på vakt nere vid trappans fot.
Skatter: Inga.
Dolda ting: Inga.
SL: När rollpersonerna har kommit ner till nivå 2 övergår du till karta nr 7.

NIVÅ 2 – KARTA 4

7. Vaktrum

Överblick: 5×5 meter. Mitt i grottan står ett lågt stenbord och på golvet runt omkring ligger några stråmattor.
Varelser: Orcherna nr 14 och 15.
Skatter: Inga.
Dolda ting: Inga.

8. Vaktrum

Överblick: 7×15 meter. Mitt i grottan står ett lågt stenbord och på golvet runt omkring ligger några stråmattor.
Varelser: Orcherna nr 16 och 17.
Skatter: Inga.
Dolda ting: Inga.



9. Tronsal

Överblick: 8×12 meter. I grottans norra ände står en stor stentron och på golvet framför den ligger stråmattor utlagda.

Varelser: Orcherna nr 18, 19 och 20. Orch nr 20 är klanens hövding Tammam.

Skatter: Det går att lyfta av tronens sits och under den ligger orchernas skatt gömd. Skatten består av 1000 sm, 200 gm och fem ädelstenar värda 100 sm styck.

Dolda ting: Tronens ryggstöd är utformat som ett motbjudande demonansikte med gapande mun och utstående ögon. Ansiktets ögon går att trycka in. Om någon gör detta kan tronens sits lyftas av utan problem. Om ansiktets ögon inte trycks in kommer en liten giftpil att skjutas ut genom ansiktets mun ifall tronens sits lyfts av. Giftpilen har 80% chans att träffa och gör 1T6+1 i skada. Pilens gift har STY 6.

SL: Klanhövdingen Tammam har en kedja med två nycklar om halsen. Den ena nyckeln går till porten vid grottsystemets ingång och den andra till skattkistan i grotta nr 10.

10. Den falska skattkammaren

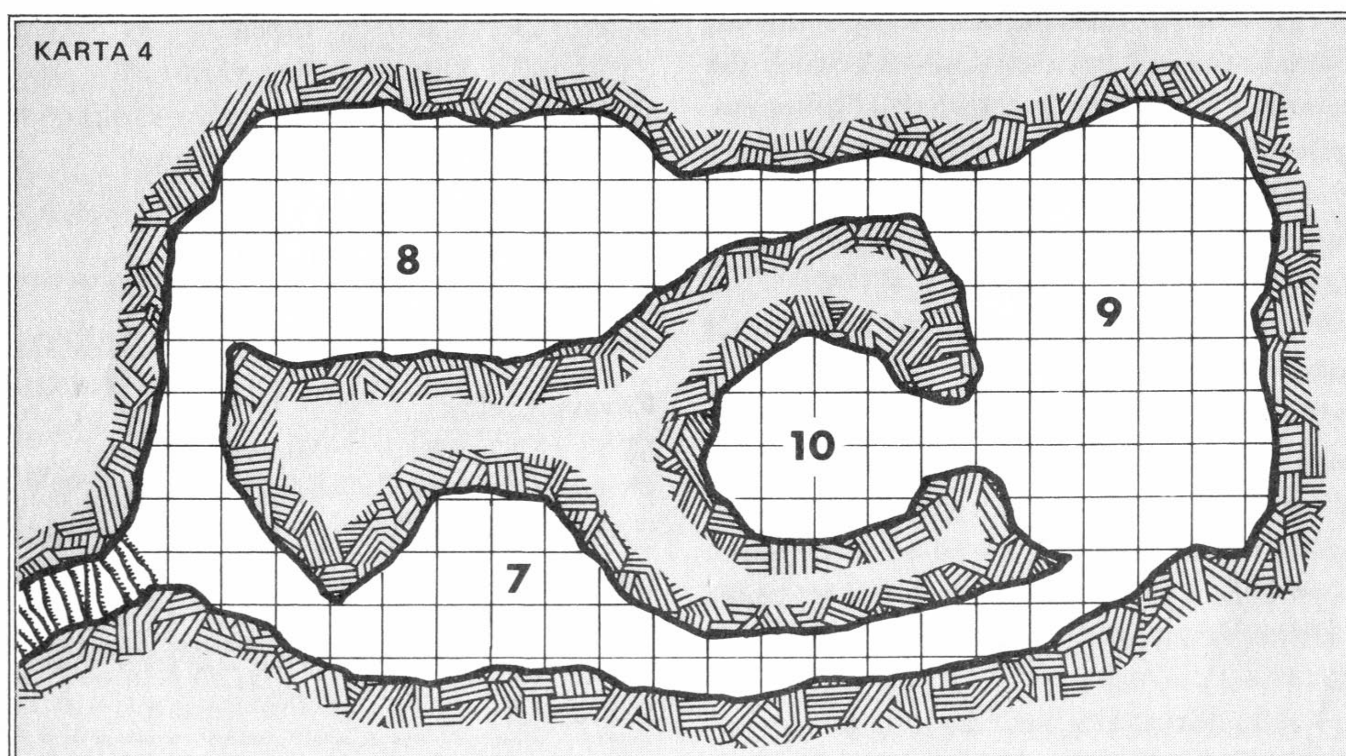
Överblick: 6×6 meter. Mitt i grottan står ett lågt stenbord och på bordet står en liten träkista med järnbeslag.

Varelser: Inga.

Skatter: I kistan finns två dolkar och en sliten bältesbörs som innehåller 14 km. Kistan är låst och klanens hövding Tammam har nyckeln, se grotta nr 9.

Dolda ting: Inga.

SL: Om mer än hälften av orcherna i grottorna skulle dödas kommer de övriga att ge upp och visa rollpersonerna hit. Klanens hövding Tammam kommer, om han lever, att låsa upp kistan och säga att kistans innehåll är det enda av värde klanen äger. Detta säger han givetvis bara för att lura rollpersonerna, orchernas riktiga skatt ligger gömd i grotta nr 9.





Rövarhövdingens fäste

I ett bergsområde ca 14 mil från kusten ligger rövarhövdingens fäste. Det är ett gott tillhåll och gömställe för rövare eftersom det ligger undangömt bland bergen. Rövarna som bor här brukar ofta ge sig ut på plundringståg i södra Spanien och fästet innehåller skatter som de har tagit under årens lopp.

Huset är byggt av trä och det är omgivet av ett fyra meter högt pålverk. Pålverket består av grova ekstockar och det har två portar, en mot norr och en mot söder. Portarna är låsta från insidan med stora metallreglar.

I fästet bor 39 rövare tillsammans med sin hövding Luis Candelas och fem slavar. Slavarna sköter alla vardagssysslor åt rövarna, de behandlas illa och kommer inte att hjälpa rövarna om det skulle bli strid. De kommer istället att försöka hjälpa rollpersonerna.

Varje rövare i fästet bär på 1T8 sm, vanligtvis förvarade i en börs som hänger i rövarens bälte.

När du beskriver fästet för spelarna så kom ihåg följande:

Huset och stallen är byggda av kraftiga ekstockar och taken består av skalade askspiror täckta av näver och grästorv. Om någon med ett STO-värde på 16 eller högre försöker gå på ett tak kommer det att brista och personen kommer att falla igenom och ta 1T6+2 i skada.

Alla dörrar är gjorda av tung massiv ek, de på nivå 2 är låsta. Rövarhövdingen Luis Candelas i rum nr 12 på nivå 1 har nyckeln. Att knuffa upp en låst dörr får betecknas som väldigt svårt (svårighetsvärde 20).



Luis Candelas (Hövding)

STY:	13	SB: 0		**Vapen:**
FYS:	12	KP: 12		Slagsvärd 65%
STO:	12			Medelstor sköld 65%
INT:	11			Ringbrynja
PSY:	12			
SMI:	13			
KAR:	15			

Rövare (2–15)

STY:	12	SB: 0		**Vapen:**
FYS:	11	KP: 10		Handyxa 65%
STO:	10			Medelstor sköld 65%
INT:	13			Läderrustning
PSY:	11			
SMI:	12			
KAR:	12			



Rövare (16–40)

STY:	13	SB: 0		**Vapen:**
FYS:	12	KP: 12		Kroksabel 65%
STO:	12			Medelstor sköld 65%
INT:	11			Ringbrynja
PSY:	10			
SMI:	14			
KAR:	11			

Slav (41–45)

STY:	10	SB: 0	**Vapen:**
FYS:	11	KP: 11	Tygrustning
STO:	11		
INT:	13		
PSY:	12		
SMI:	12		
KAR:	13		

Fångar (46–48)

STY:	9	SB: 0	**Vapen:** –
FYS:	10	KP: 10	
STO:	11		
INT:	13		
PSY:	11		
SMI:	12		
KAR:	12		

Samtliga ovanstående har färdigheter enligt följande lista:

Klättra	70%	Tala spanska	90%
Lyssna	65%	Tala orchiska	60%
Gömma sig	70%		
Smyga	75%		
Hoppa	65%		
Värdesätta	75%		

NIVÅ 1 – KARTA 5

1. Södra porten

Överblick: porten är gjord av tung massiv ek och den är 4 meter hög och 6 meter bred.
Varelser: Rövarna nr 2,3,4 och 5 står på vakt innanför porten. Om rollpersonerna står utanför porten och lyssnar uppmärksamt kan de höra hur rövarna talar med varandra.
Skatter: Inga.
Dolda ting: se SL
SL: Porten är låst från insidan med 3 stora reglar av metall och den kan endast öppnas från insidan. Eftersom porten inte är låst på vanligt vis kan den inte heller DYRKAS upp. Det enda sättet att ta sig in i fästet på är helt enkelt att klättra över pålverket. Om någon angriper vakterna kan följande 2 saker inträffa:
1. Det är 45% chans att vakterna vid norra porten (nr 3) hör oväsendet från striden. De kommer då att springa till södra porten och hjälpa sina kamrater där.
2. Det är 50% chans att vakterna i rum nr 6 hör oväsendet från striden. De kommer då att låsa dörren till rum nr 6 och varsko de övriga rövarna i fästet.

2. Västra stallet

Överblick: 33×3 meter. I stallet finns 20 medelstora hästar, som står i dubbelbås längs den västra väggen. Framför varje bås finns en grind med hasp som förhindrar att hästarna tar sig ut på egen hand. I stallets södra ände finns ett litet utrymme där rövarna förvarar kvastar, hinkar och skyfflar. Där finns också en stege som leder upp till stallets loft. På loftet finns 20 sadlar och ett flertal stora säckar som innehåller hästfoder.
Varelser: Inga.



Skatter: De 20 sadlarna är värda 400 sm styck. Hästarna är värda 500 sm styck.

Dolda ting: Inga.

SL: Hästfodret i säckarna räcker åt 18–20 hästar i ca 3 veckor.

KARTA 5
3
13a
12
13b
10
11
2
4
14
15
8
9
16
17
7
6
5
1



3. Norra porten

Överblick: porten är gjord av tung massiv ek och den är 4 meter hög och 6 meter bred.

Varelser: Rövarna nr 6, 7, 8 och 9 står på vakt innanför porten. Om rollpersonerna står utanför porten och lyssnar uppmärksamt kan de höra hur rövarna talar med varandra.

Skatter: Inga.

Dolda ting: se SL

SL: porten är låst från insidan med 3 stora reglar av metall och den kan endast öppnas från insidan. Eftersom porten inte är låst på vanligt vis kan den inte heller DYRKAS upp. Det enda sättet att ta sig in i fästet är att helt enkelt att klättra över pålverket. Om någon angriper vakterna är det 45% chans att vakterna vid södra porten (nr 1) hör oväsendet från striden. De kommer då att springa till norra porten och hjälpa sina kamrater där.

4. Östra stallet

Överblick: 33×3 meter. I stallet finns 20 medelstora hästar, de står i dubbelbås längs med den östra väggen. Framför varje bås finns en grind med hasp som förhindrar att hästarna tar sig ut på egen hand. I stallets södra ände finns ett litet utrymme där rövarna förvarar kvastar, hinkar och skyfflar. Där finns också en stege som leder upp till stallets loft. På loftet finns 20 sadlar och ett flertal stora säckar som innehåller hästfoder. Utanför stallet, på södra sidan, står två stora 2-hjulsvagnar.

Varelser: Inga.

Skatter: De 20 sadlarna är värda 400 sm styck. Hästarna är värda 500 sm styck. De två 2-hjulsvagnarna är värda 1000 sm styck.

Dolda ting: Inga.

SL: Hästfodret i säckarna räcker åt 18 – 20 hästar i ca 3 veckor.

5. Brunnen

Brunnen innehåller klart friskt källvatten. Vattnet går utmärkt att dricka.

Brunnen är nio meter djup och hålet är täckt av ett trälock. På marken, vid sidan om brunnen, står en trähink med ett långt rep (10 meter) fastbundet i handtaget.

6. Vaktrummet

Överblick: 6×4 meter. Mitt i rummet står två bord och runt om dessa fyra stolar. På ett av borden står två tända vaxljus, fyra muggar och en flaska vin.

Varelser: Rövarna nr 12, 13, 14 och 15.

Skatter: De fyra muggarna är värda 1 sm/st. Vinflaskan är värd 5 sm.

Dolda ting: se SL.

SL: Om någon söker igenom fickorna på rövare nr 15 kommer han/hon att hitta en nyckelknippa. Den innehåller nycklarna till alla dörrar på nivå 1 och ger rollpersonerna möjlighet att öppna och låsa dessa dörrar.

7. Riddarhallen

Överblick: 21×4 meter. Hallen är mycket lång och helt omöblerad. Sex rustningar av plåt står längs den norra väggen och ytterligare sex längs den södra.

Varelser: Inga.

Skatter: Rustningarna är värda 1500 sm/st.

Dolda ting: Inga.

8. Sovkammaren

Överblick: 7×7 meter. Det här är ett sovrum med plats för 12 personer. 6 väggfasta sängar står längs den västra väggen och ytterligare 6 längs den östra. På bordet står ett tänt vax-



ljus, en flaska vin, två muggar och en tjock bok.

Varelser: Rövarna nr 10 och 11 samt slav nr 41.

Skatter: Vinflaskan är värd 5 sm och de två muggarna är värda 1 sm/st. Boken är handskriven på alviska och handlar om läkande örter. Det är 45% chans att rollpersonerna hittar någon i Kaupang som är villig att köpa boken för 1T100 sm.

Dolda ting: Inga.

SL: Om rövarna angrips kommer de slåss mot rollpersonerna och samtidigt ropa på hjälp. Det är 20% chans att rövarna i rum nr 12 hör deras rop och isåfall skickar 2T4 man till rum nr 8. Om rollpersonerna är kvar när rövarna anländer springer en av dem tillbaks till rum nr 12 och varskor resten av sina kamrater där.

9. Sovkammaren

Överblick: 7×7 meter. Det här är ett sovrum med plats för 12 personer. 6 väggfasta sängar står längs den västra väggen och ytterligare 6 längs den östra. Mitt i rummet står ett bord och fyra stolar.

Varelser: Rövarna nr 16 och 17 ligger och sover i varsin säng vid östra väggen.

Skatter: På västra väggen hänger två tavlor, bägge landskapsmålningar. Det är 75% chans att någon i Kaupang vill köpa tavlorna till ett pris av 1T100 sm/st.

Dolda ting: Inga.

SL: De två rövarna vaknar om inte rollpersonerna lyckas smyga genom rummet. De börjar slåss om de vaknar och ropar samtidigt på hjälp. Det är då 20% chans att rövarna i nr 12 hör deras rop och skickar 2T8 man till rum nr 9. Om rollpersonerna är kvar när rövarna anländer springer en av dem tillbaks till rum nr 12 och varskor sina kvarvarande kamrater.

10. Trappan

Överblick: 6×3 meter. Det här rummet är omöblerat och innehåller endast en bred stentrappa. Vid trappans början står två stora stenstatyer. De har drakkroppar och två rovfågelshuvuden. Statyerna vilar på stenpiedestaler och det är omöjligt att gå ner i trappan utan att passera dem.

Varelser: Inga.

Skatter: Inga.

Dolda Ting: Se SL.

SL: Besvärjelsen ”Beskyddare” är lagd på statyerna och bildar ett skyddsfält mellan dem. Alla personer som passerar genom skyddsfältet åt endera hållet måste övervinna en första gradens ”Antimagi” eller emotta en första gradens ”Energistråle”.

Besvärjelsen ”Beskyddare” beskrivs närmare i grundreglerna.

Trappan leder ner till rum nr 18 på nivå 2.

11. Trappan

Överblick: 6×3 meter. Rummet är omöblerat och innehåller endast en bred stentrappa. Vid dess början står två stora stenstatyer. De har drakkroppar och två rovfågelshuvuden. Statyerna vilar på stenpiedestaler och det är omöjligt att gå ner i trappan utan att passera dem.

Varelser: Inga.

Skatter: Inga.

Dolda Ting: Se SL.

SL: Besvärjelsen ”Beskyddare” är lagd på statyerna och bildar ett skyddsfält mellan dem. Alla personer som passerar genom skyddsfältet åt endera hållet måste övervinna en första gradens ”Antimagi” eller



emotta en första gradens "Energistråle".

Besvärjelsen "Beskyddare" beskrivs närmare i grundreglerna.

Trappan leder ner till rum nr 19 på nivå 2.

Det finns en lönndörr i den östra väggen som bara kan upptäckas genom ett lyckat Finna Dolda Ting-kast. Dörren är låst och rövare nr 15 i rum nr 6 har nyckeln. Om rollpersonerna har stora svårigheter att ta sig in i huset oupptäckta bör du ge spelarna några ledtrådar så att de kan hitta lönndörren och ta sig in i huset den vägen.

12. Gästabudssalen

Överblick: 9×9 meter. Mitt i salen finns en öppen eldstad och i taket ovanför den finns ett rökfång med skjutlucka. Runt om eldstaden står fyra bord och runt varje bord står tio stolar. På borden finns ölsejdlar, fat och skålar. Sex tända facklor har satts upp på den västra väggen och sex till på den östra. En stor brasa har tänts på eldstaden och lågorna kastar sitt sken på rövarna som sitter vid borden.

Varelser: Rövarna nr 18–40 sitter vid borden och dricker och pratar. Rövarhövdingen Luis Candelas står vid eldstaden och visar upp ett vackert guldhalsband som han kom över under deras senaste plundringståg.

Skatter: Guldhalsbandet är värt 400 gm.

Dolda ting: Se SL.

SL: För några dagar sedan återvände rövarna från ett plundringtåg i södra Spanien. De var mycket framgångsrika och tänker fira genom att hålla en festmåltid här i salen.

Om någon söker igenom fickorna på Luis Candelas kommer han/hon att hitta en nyckelknippa. Den innehåller nycklarna till alla dörrar på nivå två och ger rollpersonerna möjlighet att öppna och låsa dessa dörrar.

13 a, b. Sovkammare

Överblick: 6×6 meter. Det här är ett sovrum med plats för åtta personer. Fyra väggfasta sängar står längs den norra väggen och fyra längs den södra. Mitt i rummet står ett bord med fyra stolar.

Varelser: Inga.

Skatter: Inga.

Dolda ting: Inga.

14. Badstugan

Överblick: 3×4 meter. Mitt i rummet står fyra stora runda träkar och några hinkar. Vid västra väggen står en långbänk. Några skålar och torktyger ligger på bänken.

Varelser: Inga.

Skatter: De två skålarna är gjorda av brons och värda 80 sm/st.

Dolda Ting: Inga.

SL: Rövarna brukar bada och tvätta sig i det här rummet.

15. Köket

Överblick: 3×4 meter. Mitt i rummet finns en öppen eldstad och i taket ovanför den finns ett rökfång med skjutlucka. Vid den östra väggen står ett bord med grytor, fat och skålar fyllda med olika sorters mat. På golvet under bordet står en liten tunna öl och tio flaskor vin.

Varelser: Slavarna nr 42, 43, 44 och 45. De håller på att förbereda maten till rövarnas festmåltid.

Skatter: Vinflaskorna är värda 25 sm/st.

Dolda ting: Inga.

16. Sovkammaren

Överblick: 3×4 meter. På golvet i rummets ligger fem halmmadrasser utlagda. På en bänk vid södra väggen ligger en medelstor



säck (2 BEP).

Varelser: Inga.

Skatter: Säcken innehåller en glödlåda, tre vaxljus och ett par kammar. De här föremålen är värda ca 10 sm tillsammans.

Dolda Ting: Inga.

SL: Rummet är slavarnas sovrum. Föremålen i säcken är de enda personliga ägodelar rövarna har låtit dem behålla.

17. Förrådet

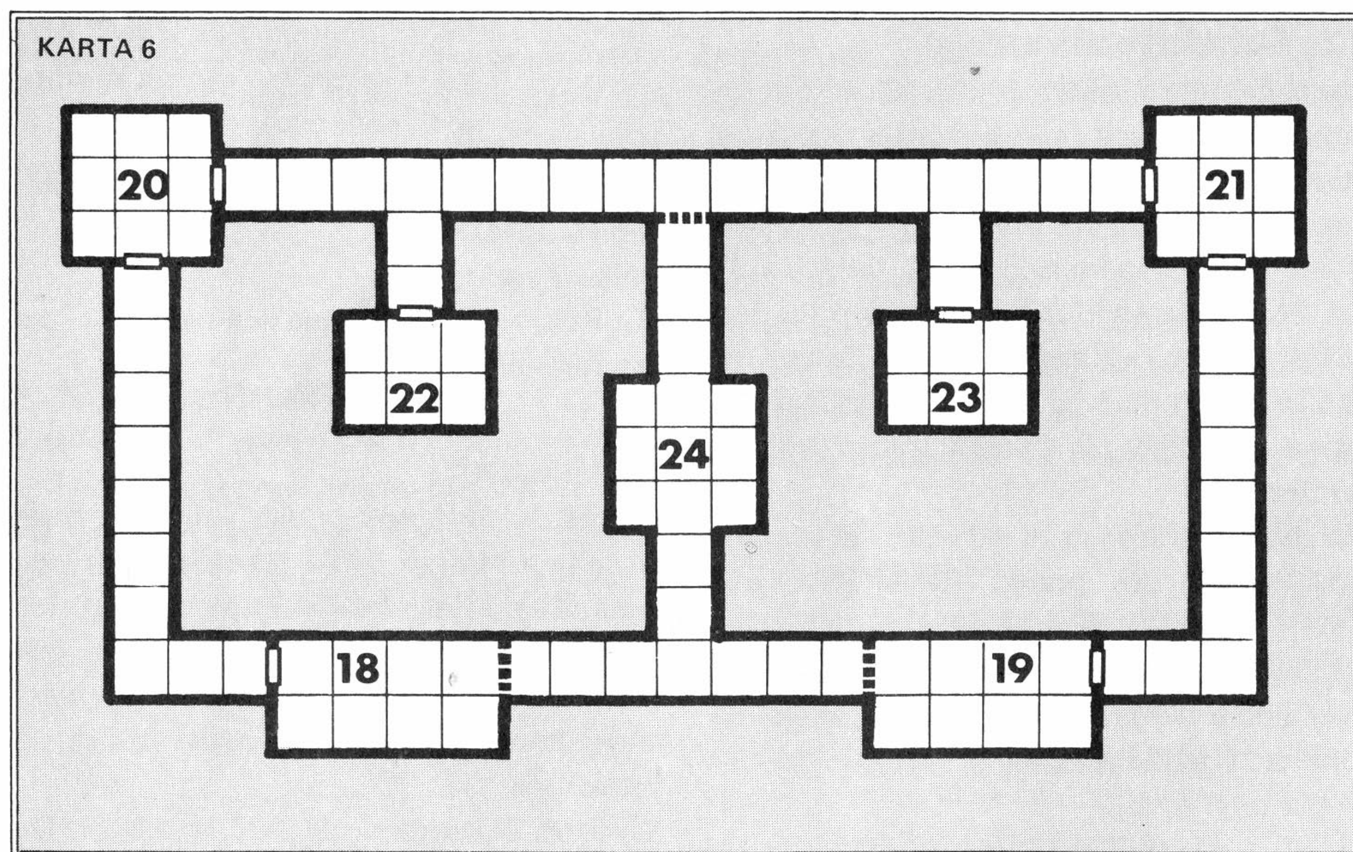
Överblick: 3×4 meter. Mitt i rummet står ett bord och fyra stolar. Vid södra väggen står sex kistor, två tunnor och två stora säckar.

Varelser: Inga.

Skatter: De sex kistorna innehåller bröd, rökt kött och salt fläsk. De två tunnorna innehåller öl och säckarna innehåller salt och peppar. Säckarna kan säljas för 1T100+20 sm/st i Kaupang.

Dolda ting: Inga.

SL: Maten i kistorna räcker åt 35–40 personer i ca 3 veckor.



NIVÅ 2 – KARTA 6

18. Trappan

Överblick: 6×3 meter. Rummet är omöblerat och innehåller endast en bred stentrappa.

Varelser: Inga.

Skatter: Inga.

Dolda ting: Det finns en lönndörr i östra väggen som bara kan upptäckas genom ett lyckat Finna Dolda Ting-kast.

SL: Trappan leder upp till rum nr 10 på nivå 1.

19. Trappan

Överblick: 6×3 meter. Rummet är omöblerat och innehåller endast en bred stentrappa.



Varelser: Inga.
Skatter: Inga.
Dolda ting: Det finns en lönndörr i västra väggen som bara kan upptäckas genom ett Finna Dolda Ting-kast.
SL: Trappan leder upp till rum nr 11 på nivå 1.

20. Väktare

Överblick: 4×4 meter. Mitt i rummet står en stor staty på en stentron. Statyn har en drakkropp med två rovfågelshuvuden.
Varelser: Inga.
Skatter: Om någon undersöker statyns huvuden närmare så upptäcker han/hon att ögonen är ädelstenar värda ca 200 sm/st. Varje huvud har två ögon.
Dolda ting: Se SL.
SL: Besvärjelsen "Blixt" är lagd på statyn. Om en rollperson går in i det här rummet och sedan försöker gå ut igen kommer han/hon drabbas av en första gradens "Blixt" som slår ut från statyn. Lägg märke till att detta bara inträffar när någon försöker gå ut ur rummet. Statyn har 18 kraftpoäng och dess "Blixt" har 75% chans att träffa. Statyn får tillbaka en kraftpoäng för varje timmes inaktivitet. Om en trollkarl lägger en "Skingring" på statyn så skickar den inte ut någon "Blixt" under en halvtimmes tid. Därefter fungerar den dock som vanligt igen.

21. Väktare

Överblick: 4×4 meter. Mitt i rummet står en stor staty på en stentron. Statyn har en drakkropp med två rovfågelshuvuden.
Varelser: Inga.
Skatter: Om någon undersöker statyns huvuden närmare så upptäcker han/hon att ögonen är ädelstenar värda ca 200 sm/st. Varje huvud har två ögon.
Dolda ting: Se SL.
SL: Besvärjelsen "Kontrollera Person" är lagd på statyn. Om en rollperson går in i det här rummet och sedan försöker gå ut igen kommer han/hon drabbas av en första gradens "Kontrollera Person" som slår ut från statyn. Lägg märke till att detta bara inträffar när någon försöker gå ut ur rummet. Statyn har 18 kraftpoäng (och en PSY på 18) och får tillbaka en kraftpoäng för varje timmes inaktivitet.

För att lyckas med besvärjelsen måste statyn slå under 75% med 1T100 och därefter övervinna offrets PSY genom slag på motståndstabellen. Om det lyckas faller offret i en dvalliknande sömn och vaknar inte förrän han/hon har lyckats slå sin FYS eller lägre med 1T100. Ett försök per minut får göras. Om en trollkarl lägger en "Skingring" på statyn så skickar den inte ut någon "Kontrollera Person" under en halvtimmes tid. Därefter fungerar den dock som vanligt igen.

22. Cellen

Överblick: 4×3 meter. Det här rummet är omöblerat. På golvet ligger ett gulnat skelett klätt i tunna vita tygtrasor.
Varelser: Inga.
Skatter: Inga.
Dolda Ting: Inga.

23. Cellen

Överblick: 4×3 meter. Det här rummet är omöblerat. **Varelser:** Det finns tre andalusiska fångar i rummet, nr 46, 47 och 48, och de är kedjade till händer och fötter. När rollpersonerna kommer in i rummet kryper fångarna samman i ett hörn och skriker högt av rädsla. När fångarna förstår att rollpersonerna inte är rövare som har kommit för att plåga dem brister de ut i glädjerop.
Skatter: Inga.



Dolda ting: Inga.
SL: Rövarhövdingen Luis Candelas i rum nr 12 på nivå 1 har nycklarna till fångarnas bojor.

24. Skattkammaren

Överblick: 4×4 meter. Mitt i rummet står ett bord och fyra stolar. På bordet står två vackra silverskålar och en ask av rosenträ. De två skålarna är rikt dekorerade. På den ena är en fyrkload drake med en brinnande juvel avbildad, på den andra skålen syns blomrankor i kombination med åtta olika symboler. De olika symbolerna föreställer en blomma, ett brinnande hjul, en ändlös knut, en snäcka, ett parasoll, en tronhimmel, en vas och en fisk.

På golvet vid den västra väggen står tolv flaskor vin och på golvet vid den östra väggen står en stor järnbeslagen kista. I golvet, vid sidan om kistan, finns en trälucka.
Varelser: Inga.
Skatter: De två silverskålarna är värda 200 sm styck och de tolv vinflaskorna är värda 30 sm styck. Asken av rosenträ innehåller fyra stycken små flaskor. Två av flaskorna innehåller magiska drycker, en "Helande dryck" (effektgrad 2) och en "osynlighets dryck" (effektgrad 4). De andra två flaskorna innehåller drakblod och bitar av torkad drakhud. Alkemister och mäktiga trollkarlar brukar använda drakblod och drakhud som ingredienser i sina brygder. Om rollpersonerna kan hitta någon i Kaupang som är villig att köpa flaskorna (90% chans) kan de säljas för en T100+100 gm styck.

Om någon dricker av drakblodet eller äter av drakhuden måste han/hon genast slå ett räddningskast. Drakblodet och drakhuden är nämligen giftiga (giftet har STY 10).

Den stora järnbeslagna träkistan är låst och innehåller en mängd silver- och guldmynt, närmare bestämt 30 000 sm och 500 gm. Rövarhövdingen Luis Candelas i rum nr 12 på nivå 1 har nyckeln till kistan.
Dolda ting: se SL
SL: Den stora träkistans lås är utformat som ett monsteransikte med gapande mun (munnen är nyckelhålet). Ansiktet är vridbart och om någon vrider runt ansiktet ett helt varv kan kistan öppnas utan problem.

Om ansiktet inte vrids runt ett helt varv kommer ett långt smalt knivblad att skjutas ut genom ansiktets mun när kistan öppnas. Knivbladet har 75% chans att träffa och gör 1T10 i skada.

Under träluckan i golvet finns en smal trappa som leder ner till rum 26 på nivå 3.

NIVÅ 3 – KARTA 7

25. Förrådsrummet

Överblick: 4×4 meter. Mitt i rummet står ett bord och fyra stolar. På bordet ligger en nyckelknippa. Tre järnbeslagna kistor står på golvet vid den östra väggen.
Varelser: Det finns åtta jätteråttor i det här rummet. Några av dem springer omkring på golvet medan de övriga har hoppat upp och satt sig på bordet och kistorna.

Jätteråttor

STY:	6	SB: 0		**Naturliga vapen:**
FYS:	11	KP: 7		1 Bett, 70%, 1T6
STO:	3			**Naturligt skydd:** –
INT:	3			
PSY:	8			
SMI:	10			

Skatter: De tre kistorna är olåsta och inne-



håller en mängd olika föremål. Den första kistan innehåller 6 medelstora ryggsäckar, 10 facklor, 2 glödlådor, 2 rep (10 meter) och 5 änterhakar.

Den andra kistan innehåller 4 lyktor, 3 flaskor lampolja (1 liter i varje flaska), 2 fältflaskor (0,5 liter) och 6 vaxljus.

Den tredje kistan innehåller 4 dolkar, 2 kortsvärd, 2 koger, 40 pilar och en stridsyxa.

Dolda ting: Inga.

SL: Nyckelknippan som ligger på bordet innehåller nycklarna till alla dörrar på nivå 3 och ger rollpersonerna möjlighet att öppna och låsa dessa dörrar.



26. Trappan

Överblick: 4×4 meter. Det här rummet är omöblerat och innehåller endast en smal stentrappa.
Varelser: Inga.
Skatter: Inga.
Dolda ting: Inga.
SL: Trappan leder upp till rum nr 24 på nivå 2.

27. Förrådsrummet

Överblick: 4×4 meter. Det här rummet innehåller följande föremål:
2 rep (10 meter)
10 spadar
3 skottkärror
6 trähammare
4 trähinkar
10 hackor
40 grova spikar
1 kofot
5 träsågar
3 stora säckar (4 BEP)
Varelser: Inga.
Skatter: Inga.
Dolda ting: Inga.
SL: Som du kan se på kartan är nivå 3 endast delvis färdigbyggt. Rövarna planerar att bygga ut nivå 3 så att det även kommer att omfatta grottorna nr 29 – 34. I det här rummet förvarar rövarna sina verktyg och redskap när dom inte arbetar.

28. Brunnarnas sal

Överblick: 27×6 meter. Mitt i salen finns 6 stora runda brunnshål i golvet. Fyra rep (10 meter) ligger huller om buller på golvet och några av repändarna hänger ner i de svarta hålen. Tio små sköldar har hängts upp på den norra väggen och tio till på den södra.
Varelser: se SL
Skatter: De 20 sköldarna är värda 50 sm styck.
Dolda ting: se SL
SL: Varje brunn är 9 meter djup. Om någon skulle falla ner i en brunn kommer han/hon att ta 3T6 i skada.

Rollpersonerna kan hämta upp och undersöka brunnarnas innehåll genom att binda fast en hink i ett rep och fira ner hinken i en brunn. När hinken har fyllts av brunnens eventuella innehåll kan den firas upp igen.

Om en rollperson håller i rep kan en annan rollperson klättra på repet ner i en brunn.

Brunn A

Den här brunnen innehåller helande vatten. Om någon dricker av vattnet återfår han/hon automatiskt en T6 förlorade kp. Om rollpersonerna häller upp vattnet i behållare och för ut dessa ur rummet förlorar vattnet i behållarna alla helade egenskaper. Det helande vattnet i den här brunnen försvinner och återkommer med ojämna mellanrum. Om rollpersonerna någon gång skulle återvända till fästet och det här rummet är det bara 20% chans att vattnet finns kvar i brunnen.

Brunn B

Källan är uttorkad och innehåller ingen vätska av något slag. Längst ner på brunnens botten finns en liten grotta (6×6 meter) och i den grottan lever en likätare. Likätaren är fånge i brunnen och kan inte lämna den. Rövarna brukar kasta ner köttstycken, och ibland även människor, åt honom för att hålla honom vid liv. På grottans golv ligger ben och skelettdelar kringströdda huller om buller.



Om rollpersonerna binder fast en hink i ett rep och firar ner hinken i brunnen kommer likätaren att ta tag i repet och rycka till allt vad han orkar. När detta inträffar riskerar rollpersonen som håller i repet att tappa balansen och falla ner i brunnen.

Likätarens chans att dra ner någon i brunnen får du fram genom att använda motståndstabellen. Du sätter in likätarens STY-värde på "Aktiv" och rollpersonens SMI-värde på "Motstånd". Där de två kolumnerna möts finns ett siffervärde. Om likätaren (SL) lyckas slå under eller lika med den siffran dras rollpersonen ner i brunnen.

Likätaren:

STY	11	SB: 0	**Naturliga vapen:**
STO	10	KP: 14	1 Bett, 65%, 1T8
FYS	18		Handklor, 70%, 1T6
SMI	4		**Naturligt skydd:** —
INT	6		
PSY	6		

Brunn C
Den här brunnen innehåller klart friskt källvatten. Vattnet går utmärkt att dricka och det har inga särskilda egenskaper.

Brunn D
Den här brunnen innehåller vatten som ser klart och friskt ut, men som egentligen är giftigt (STY 6). Om någon dricker av vattnet måste han/hon genast slå ett räddningskast. Om rollpersonerna häller upp vattnet i behållare och för ut dessa ur rummet förlorar vattnet i behållarna alla giftiga egenskaper. Vattnet i brunnen försvinner och återkommer med ojämna mellanrum på samma sätt som brunn A.

Brunn E
Den här brunnen innehåller klart och friskt källvatten. Vattnet går utmärkt att dricka och det har inga särskilda egenskaper.

Brunn F
Den här källan är uttorkad och innehåller ingen vätska av något slag.

29. Daegurthens grotta

Överblick: 9×5 meter. I grottans östra ände finns en stor vattenpöl. I pölens botten ligger en ring och några mynt. Luften i grottan är varm och kvav.
Varelser: "Vattenpölen" är i själva verket en Daegurth. Om någon försöker plocka upp föremålen på "pölens" botten, eller trampar i "pölen", går Daegurthen genast till angrepp.
Skatter: Föremålen som ser ut att ligga på "pölens" botten ligger egentligen inuti Daegurthens genomskinliga kropp. Där finns 3 km och en magisk guldring med MOTSTÅNDSKRAFT 2 (aktiveringschans 75%).
Dolda ting: se varelser.

Daegurth

STY:	10	SB: 0	**Naturliga vapen:**
FYS:	6	KP: 7	1 Kram, 75%, 1T8
STO:	8		**Naturligt skydd:** —
INT:	1		
PSY:	6		
SMI:	4		

30. Ljusets grotta

Överblick: 6×5 meter. Den här grottans golv täcks av hundratals små ljusblå svampar. De mystiska svamparna utstrålar ett kallt blått



sken som lyser upp hela grottan. Den råder en kuslig spöklig stämning i grottan.
Varelser: Inga.
Skatter: Inga.
Dolda ting: Inga.
SL: De monster som lever i de övriga grottorna fruktar de märkliga svamparna, och undviker grottan trots att svamparna egentligen är ofarliga.

Om någon skulle äta av svamparna kommer han/hon inte att påverkas på något särskilt sätt.

31. Spindlarnas håla

Överblick: 16×6 meter. På golvet ligger brutna svärd och spräckta hjälmar kringströdda huller om buller. Det luktar skarpt och fränt i grottan.
Varelser: Här bor fem Iaurogar. De har inte tagit något byte på länge och är därför utsvultna och aggressiva.
Skatter: I grottans västra ände finns en hög med torkade löv och grenar. Under högen ligger en sliten bältesbörs som innehåller 16 gm och 11 sm.
Dolda ting: Inga.
SL: När tre spindlar har dödats flyr de övriga två till grotta nr 32.

Iaurogar

STY:	14	SB: 0		**Naturliga vapen:**
FYS:	14	KP: 10		1 Bett, 75%, 1T8
STO:	6			+ Gift(STY 6)
INT:	4			**Naturligt skydd:**
PSY:	8			3 Poängs skinn
SMI:	16			

32. Grotta

Överblick: 7×4 meter. På golvet i den här grottan ligger torkade löv och grenar kringströdda huller om buller.
Varelser: Inga.
Skatter: Inga.
Dolda ting: Inga.

33. Spindlarnas offer

Överblick: 7×5 meter. På golvet ligger ben och skelettdelar kringströdda huller om buller.
Varelser: Inga.
Skatter: Inga.
Dolda ting: Inga.
SL: Benen och skelettdelarna kommer från de varelser spindlarna i grottorna nr 31 och 34 har dödat under årens lopp.

34. Hungrig Iaurog

Överblick: 8×5 meter. Luften i den här grottan är varm och kvav, men emellanåt strömmar kyligare vindpustar in från tunneln i norra väggen.
Varelser: Vid tunneln i norra väggen står en väldig Iaurog. Den har nyligen dödat en människa och håller nu på att släpa in kroppen i grottan. När Iaurogen får syn på rollpersonerna går den genast till angrepp.
Skatter: Den döda människan bär en stor ryggsäck på ryggen. Ryggsäcken innehåller 50 sm, fältproviant för 3 dagar och en tjock bok. Boken är handskriven på dvärgspråket och handlar om smideskonst. Om rollpersonerna kan hitta någon i Kaupang som är villig att köpa boken (70% chans) kan den säljas för 1T100 gm.
Dolda ting: Inga.
SL: Tunneln i norra väggen leder upp till markytan en liten bit norr om fästet (nivå 1). De rollpersoner som tar sig upp genom tunneln kommer att ha fästet inom synhåll när de kommer upp till markytan.



Efter äventyret

När vikingarna och rollpersonerna har utforskat fästet kan de börja förbereda sig inför resan ner till kusten och det väntande skeppet. Alla värdeföremål och vapen som de har hittat måste samlas ihop och fraktas ner till skeppet.

Hästarna

De hästar som har hittats i fästet kan säljas i Kaupang för 500 sm styck, men detta förutsätter att rollpersonerna har tagit Torbjörn Starkes drakskepp på släp. Det enda sättet man kan frakta alla hästarna till Kaupang på är att lasta dom på ett separat skepp och ta det på släp. Ombord på Erik Järnnäves/rollpersonernas skepp finns bara plats för högst 18–20 hästar.

Slavhandel

De fångar och slavar som har hittats i fästet kan släppas fria och eventuellt också få hästar, vapen och mat. Om spelarna hellre vill föra dom med sig till Kaupang och sälja dom till slavhandlarna där, så går det också bra.

El Jabato

Om andalusiern El Jabato som förde vikingarna till Spanien och fästet fortfarande är vid liv efter striderna i fästet bör han utrustas med en häst, mat och vapen. Han kommer att behöva detta för att kunna ta sig ner till sin hemstad Cordova i Andalusien igen.

Resan till Kaupang

Under resan från rövarhövdingens fäste tillbaka till Kaupang i Norge använder du tabellerna över förflyttningstakt och vindförhållanden. Om du vill göra hemresan lite mer händelserik kan du välja ut några av de "möten" spelarnas rollpersoner inte har råkat ut för och använda dessa under hemresan.

Lön

När vikingaskeppet har återvänt till Kaupang betalas rollpersonernas lön ut. Varje rollperson får 2 gm för varje vecka han/hon har tillbringat på resande fot.

Delningen av bytet

När vikingarna har återvänt till Kaupang och sålt de värdeföremål de tog i fästet, kan dom börja dela upp pengarna bland besättningsmedlemmarna. Alla ska ha lika stor del av pengarna, men hövdingen Erik Järnnäve och rorsmannen Olof ska ha dubbelt mot de andra. De rollpersoner som har kommit över magiska skatter (svärd, drycker etc) bör endast ha hälften så stor del av pengarna som de övriga.

Och detta är slutet på äventyret i Spanien och rövarhövdingens fäste, men inte på äventyren i vikingarnas värld. Här följer förslag till fler äventyr som du själv kan utveckla och låta rollpersonerna delta i.



1. KUNG HARALD OCH DRAKEN

Rollpersonerna reser omkring i Danmark på jakt efter äventyr. En mörk och stormig kväll kommer de fram till Kung Harald Blåtands borg i Jellinge och bjuds in att stanna över natten. Medan de äter kvällsvarden berättar kung Harald att staden har hemsökts av en drake varje vinter under de tre senaste åren.

Det hålls för troligt att draken har sin håla bland några berg som ligger ett par mil väster om Jellinge. Kung Harald erbjuder rollpersonerna en stor summa pengar om de söker upp draken, dödar den och återvänder till kungen med drakens huvud som ett bevis på att den är död.

2. SJÖORMEN

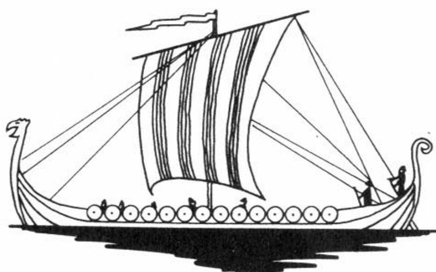
Spelarnas rollpersoner befinner sig i Kaupang och kontaktas en dag av ett tiotal fiskare. Fiskarna berättar att under de senaste dagarna har de angripits av en stor sjöorm medan de har varit ute på sina fisketurer.

Varje morgon blir dom tvungna att kasta sin fångst i havet annars angriper sjöormen deras båtar. Fiskarna erbjuder rollpersonerna en mindre summa pengar om dom följer med ut på havet nästa morgon och dödar sjöormen när den angriper fiskebåten.

3. BORGRUINEN

Spelarnas rollpersoner befinner sig i Kaupang och kontaktas en dag av en bonde. Bonden berättar att han äger en stor gård en bit utanför staden och att han har problem med tjuvar som nattetid bryter sig in i hans lagerbyggnader och djurstallar och stjäl boskap och mat.

Bonden tror att tjuvarna håller till i en gammal borgruin som ligger ett par kilometer från hans gård. Han erbjuder rollpersonerna en mindre summa pengar om de undersöker ruinen och dödar eller jagar bort de monster som eventuellt håller till där.



"För nordmännens raseri, bevare oss milde Herre Gud!"

800-talets europa darrade av skräck för de vilda nordmännen. Med jämna mellanrum styrde drakskeppen ut ur hamnarna i norr med sikte på de försvarslösa handelsstäderna på kontinenten.

Sedan en tid tillbaka befinner sig rollpersonerna i Kaupang, vikingarnas handelscentrum i södra Norge. Efter många olika turer hamnar äventyrarna i norra Spanien där de deltar i en hämdaktion mot rövarhövdingen Luis Candelas.

Dessförinnan har de inte bara utkämpat en mängd strider mot vilda djur och andra varelser, utan också stött på motstånd från andra vikingar.

Klarar de sig med skinnet i behåll?

Häftet innehåller beskrivningar och kartor över Kaupang, Luis Candelas fäste, slumpmässiga möten och färden till Spanien samt fem nya varelser.

OBS! Detta är inget egentligt spel. Du måste även ha tillgång till DRAKAR&DEMONER för att kunna ha glädje av äventyret.

